

Fabuleux!
Les nouvelles
photos de
Zelda 64

TUROK
du sang neuf pour la N



GAGNEZ
1500 CD
DE DÉMO JOUABLE
PLAYSTATION

Le jeu qui rend fou :
le test FINAL
de FANTASY VII



SATURN

Die Hard Arcade



PLAYSTATION

Raystorm



NG4

Yoshi island 2

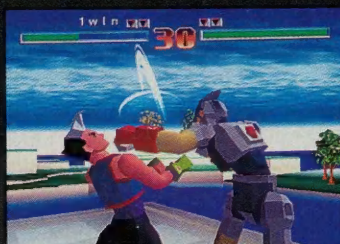
T 6745 - 63 - 33,00 F

DOUX RÊVE



DURE RÉALITÉ

UNE FOIS BRANCHÉE, LA PLAYSTATION
NE VOUS FERA PAS DE CADEAUX.



TOBAL N° 1



COOL BOARDERS



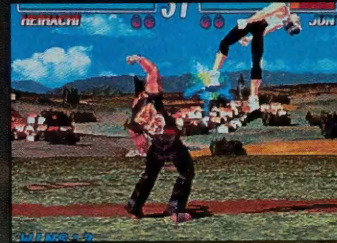
DESTRUCTION DERBY 2



FORMULA 1



CRASH BANDICOOT



TEKKEN 2



TOTAL NBA '97



LES CHEVALIERS
DE BAPHOMET



WIPEOUT 2097

SONY



Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



8 TROMBINO

Turote (import turc) testé par l'ami Switch. Trop puuur!

12 JAPON

Des jeux nippons Playstation, Saturn, N64 et arcade. Pour tous les goûts.

50 ANIMÉ+

Un tour d'horizon des sorties mangas et vidéo du mois.

60 PREVIEWS

Une tonne de nouveautés disponibles très prochainement. Et une petite surprise.

78 NEWS

Le pourquoi du retard de la N64. Des tonnes de jeux nouveaux. Star Trek, The Card Game et AD&D version 2.5.

92 TESTS

Turok (N64), Final Fantasy VII (PS), King of Fighters'96 (SAT), Raystorm (PS), Die Hard Arcade (SAT). En mars, ça repart...

140 SPEEDY

Notre souris s'est cognée en faisant du saut à l'élasto. Compte rendu des ébats.

144 DOSSIER ARCADE ATEI

Marc et Niico à l'ATEI, Noël en mars.

158 TIPS

Echange tips contre dix balles... et un Twix!

168 KILLER

Là où le Ze passe, la mauvaise herbe ne repousse pas. Méditez donc là-dessus.

170 COURRIER

Un soir, Panda dit à Bomboy: "Goûte, c'est du bambou." Et Bomboy de lui répondre: "Moaaa, on ne m'achète pas!"

178 PETITES ANNONCES

Echange un Switch et un Cheub contre... Ben, euh, j'vous les donne!

ERRATUM

Dans le dernier numéro, Spy a abusé de la Kro. Ten pin Alley (p.126) est bien un jeu Playstation et non Saturn. Le mal est réparé, le malin sera fouetté et empalé!

P.16

Les nouvelles photos de Zelda 64.



P.104



Préparez-vous à cogner sur Saturn avec Die Hard Arcade.

P.144

Le salon ATEI décortiqué par Marc et Niico.



LES TESTS LES PLUS "PURS"

AIRS ADVENTURE (Saturn)	116
BLAST WIND (Saturn)	132
CONTRA, LEGACY OF WAR (Playstation)	110
CRUSADER NO REMORSE (Playstation)	96
DIE HARD ARCADE (Saturn)	104
FATAL FURY REAL BOUT (Playstation)	108
FINAL FANTASY VII (Playstation)	100
ISS DELUXE (Playstation)	134
KING OF FIGHTERS'96 (Saturn)	112
LA CITE DES ENFANTS PERDUS (Playstation)	124
NHL FACE OFF 97 (Playstation)	114
NOT TREASURE HUNTER (Playstation)	117
RAY TRACER (Playstation)	130
RAYSTORM (Playstation)	98
ROCKMAN 8 (Saturn)	118
SCORCHER (Saturn)	127
SPACE JAM (Playstation)	122
TARU MARU (Saturn)	128
TENGAIMAKIO (Saturn)	136
THE CROW (Playstation)	123
THE LOST VIKINGS II (Saturn-Super Nintendo)	120
TUROK DINOSAUR HUNTER (Nintendo 64)	92

Remerciements
ADGG, CAPTAIN GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, S.T.I, MICROMANIA, POWER GAMES, SAMOURAI, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY. Et puis aussi à METATOOLS pour ses logiciels de création graphique (Kai's Power Goo, Bryce 2 et KPT 3). Et c'est pas fini: merci aux éditeurs RACTAL DESIGN et MACROMEDIA.

P.100

Final Fantasy VII transcende la Playstation. Découvrez le VRAI test.

EDITO



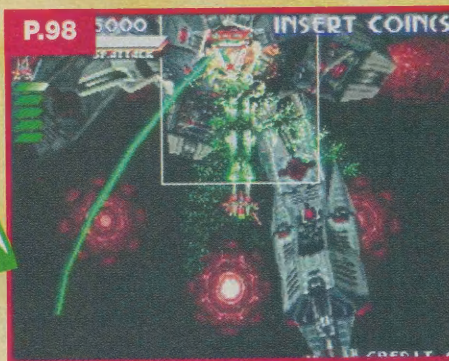
Le mois dernier, nous vous faisons part de nos doutes quant à la sortie de la Nintendo 64. Eh bien, nous avions raison. Mais que les nintendo-maniaques se rassurent, elle arrivera bien un jour... Nous avons quand même choisi de consacrer notre couve à Turok, d'une part parce que c'est un excellent jeu, d'autre part parce que sa sortie est un événement. En effet, je n'ai pas souvenir d'avoir vécu une situation aussi absurde que la sortie officielle d'un jeu plusieurs mois avant l'arrivée de la console qui va autour. Je trouve cette innovation très drôle, mais je doute qu'elle fasse rire Acclaim, qui n'avait pas le choix, une sortie mondiale étant prévue pour ce jeu. En attendant, la Playstation devrait en profiter pour consolider encore sa position de leader, surtout avec une petite merveille comme Final Fantasy VII. Ce jeu est tellement impressionnant qu'il m'en ferait presque aimer les RPG en tong. Et que fait Mr Sega pendant ce temps? Eh bien en attendant la sortie de VF3, Sega fusionne avec Bandai. Ce qui devrait se révéler très efficace en créant une synergie entre de belles licences (DBZ...) de jeux sur console ou arcade et des animés. A suivre!

Alain Huyghues-Lacour



P.72

Total NBA 97: la bombe de Sony est de retour!



P.98

Raystorm est le meilleur shoot'em up que la Playstation ait jamais porté.

CONCOURS

Acclaim vous offre 1 500 CD de démo Playstation du jeu Tempest 2000 en page 73. Polygram se fendra pour sa part de 50 CD audio "Dance", 50 CD audio "N°1 Dream", et 50 stickers fluo, en page 161. Le déliire! Appelle vite le 08 36 68 11 41 pour connaître la liste des gagnants aux concours WipEout et Burning Road.

P.92

Turok: le doom like événement sur Nintendo 64.

Couverture: Turok Dinosaur Hunter® ©1996 Acclaim Comics Inc.

HORAIRES :
Lundi - Samedi
10 H à 19 H 30
Non stop !
Appeler nous pour
les disponibilités
au
01 46 34 24 16



PLAYSTATION PAL
Avec 1 Cd Démo
une Manette
+ 200 Frs de bons
d'achats : 1490 Frs

Service Apres Vente
Reparation & Modification
de vos consoles
Devis gratuit sur demande

Pose Adaptateur Universel
sur Playstation
Pose immédiate
GARANTIE 1 Mois
299 Frs



SATURN PAL
Avec 1 Cd Démo
une Manette + Mémoire
de sauvegarde intégré
+ 200 Frs de bons
d'achats : 1490 Frs



**PLAYSTATION
UNIVERSAL**
1790 Frs
Garantie 1

Le Réseau EPROM



NEUF & OCCASION ECHANGE & RACHAT



HIT

Virtua Cop 2
349 Frs
VCop 2 et Gun
469 Frs

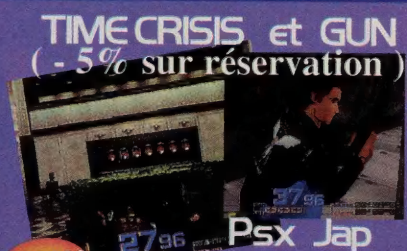


HIT

Die Hard
SATURN
369 Frs



**MACROSS Digital
FX Mission**



TIME CRISIS et GUN
(-5% sur réservation)

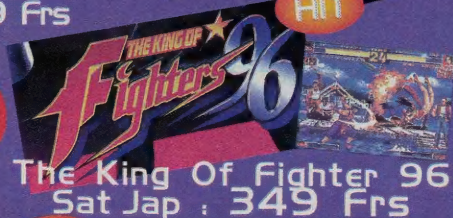


HIT

Virtual On
369 Frs

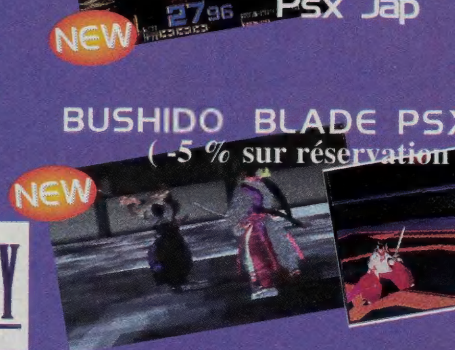


NEW
Pistolet
PSX & SATURN
249 Frs



HIT

The King Of Fighters 96
Sat Jap : 349 Frs



BUSHIDO BLADE PSX
(-5% sur réservation)

SOUL BLADE
PSX Pal
369 Frs



NEW



HIT

Final Fantasy 7 PSX Jap : 549 Frs

VOUS POUVEZ VOUS AUSSI NOUS REJOINDRE : TEL : 01 43 26 56 75

PARIS

EPROM

7 Rue Gay Lussac, 75005 Paris
TEL : 01 46 34 24 16 FAX : 01 46 34 09 00

St ETIENNE

CYBERSPACE (veyret)

13 Rue De La République, 42000 St Etienne
TEL: 04 77 38 43 45 FAX : 04 77 38 43 45

Mantes la Jolie

WORLD GAMES

10 Rue du Vieux Pilon, 78200 Mantel la Jolie
TEL : 01 30 33 36 76 FAX : 01 30 33 42 62

LORIENT

GAMES STATION

48 Rue de Liège, 56100 Lorient
TEL : 02 97 64 40 77 FAX : 02 97 21 89 28

MARSEILLE

AXE LOISIR

25 Boulevard Salvador, 13006 Marseille
TEL : 04 91 55 61 58 FAX : 04 91 55 61 59

NANCY

CYBERSOFT

48 Rue Henri Poincaré, 54000 Nancy
TEL : 03 83 37 82 72 FAX : 03 83 37 67 89

MONTPELLIER

TOP GAMES

1 Rue Saint Come, 34000 Montpellier
TEL : 04 67 52 97 05 FAX : 04 67 60 52 62

DOMONT

CYBER INSTINCT

52 Avenue Jean Jaures, 95330 Domont
TEL : 01 39 35 26 95 FAX : 01 39 35 91 33

GRENOBLE

POLYHEDRON

11 Bis Cours Berriat, 38000 Grenoble
TEL : 04 76 43 27 93 FAX : 04 76 43 26 87

ROUEN

WARP ZONE

13 Rue Des Augustins, 76000 Rouen
TEL : 02 35 89 02 78 FAX : 02 35 98 04 37

Testé dans ce numéro, **Turok Dinosaur Hunter** est le premier jeu d'Acclaim sur Nintendo 64. Mais ce que vous ignorez, c'est que Turok est une pâle copie d'un jeu turc sorti en import il y a quelques années, dans l'anonymat le plus obscur. Un jeu méconnu dont nous vous proposons aujourd'hui le test complet. Les personnes intéressées par ce logiciel peuvent envoyer un chèque de 399 francs à la rédaction. Nous leur ferons parvenir le jeu, la console en kit accompagnée du livret de montage (en turc) ainsi qu'un pot de colle et une paire de ciseaux.



Quand le Turote y choppe un ennemi, il lui fait la peau dure. Vu qu'il est sang pitié, le streum y va passer un mauvais d'heure quart.

DINOSAUR

L'aut' jour j'étais dans la salle des Zordis et pis A.H.L. y m'dit "Yo". J'étais tout de suite jépi que j'allais tester un jeu trop pur. En effet, après quelques minutes de jeu, j'étais sous le charme. Grave chanmaille le jeu!

Avant de comancé à joué, y faut tout d'abord monter la console. Trop pur l'idée! Kröcktel Bidon y zont pensé à tout: dans la boîte en bois on trouve de la colle, un sac en plastique, des bouts de console en kit, une prise péritel, un fer à souder, une manivelle, un K7 enregistrée et un manuel en turque. Bon, vu que moi j'ai des potes turcs, j'me suis fait tout expliqué en 15 jours. C'est très simple à jépi, la preuve, en 1 mois la console était construite. Bon, ensuite jé mi la K7 dans la chaîne que jé relié à la console. A bout de 25 minutes le jeu est chargé dans la console. Jé prit la manette dans la main et jé

appuyé sur le bouton. Voilà que je leu commence. Chanmaille! Au début le Turote il a pas d'arme. Il est dans la merde vu qu'il y a pas mal de streumon dans le jeu. Heureusement pour lui, le Turote possède une arme trop pur: le rot. Il faut être pré du monstre et appuyer sur le bouton rouge. Turote rote (sé pas une répétition) et le streum séroule dans une marre de sang. Chanmaille. Bon après y peut trouver un bazouka mais il est grave caché dans un arbre. Pour y grimper faut trouvez les chouzoues a crampons qui sont plankées dans les fesses d'un mammoth. Pour pas perdre le poing de vie, faut mettre les

gants en stickpla, pass'ke après les streums y vous repère à 100 maitres tellement vous sentez pas bon la merde. Turote y peut donc grimper au zarbres, nager (avec une bouée), sauter en l'air mais pas courir, sé dommage. Y peut aussi manger des Twix au distributeur pour avoir des poings de vie mais faut faire gaffe au boss du distrib' qui surveille la machine. Il est pas comode et il y a un gros gun. Dans la doc (en turque) y dize que y'a des passages secrets. J'veux bien l'croire mais j'en est pas trouvé un seul. Voilà, le jeu est tout de même chanmaille même si y'a pas de zique.

LES BOSS GRAVES CHANMAILLES

Comme dans tou Doum-like, y'a plein de boss dans le jeu. Au départ y ont pas difficile à tué vu qu'il faut juste leur roter dans le nez. Mais ensuite y sont devenu moins con: y mettent un masque. Jé trouvé un

truc (et non pas un turque) pour leur niké la teuté: passé derrière eux et planté vot' couteau (le suisse) dans le dos.



L'hameh Doku est le premier boss. Cete hydre possède une arme redoutable: la bombe lacrymogène. Elle tue les yeux d'la mort.



Le Bossu il est terrible. Il a pas un cui très élevé, mais il a un sale caractère d'cochon d'la mort. Comme j'y dit, il est chanmaille.



Le plus terrible boss du jeu y s'appelle José. Il est pas cool, y pu de la trogne et il a plein de bras. Vous z'approché pas trop près de lui.

ROTE R ROTEUR

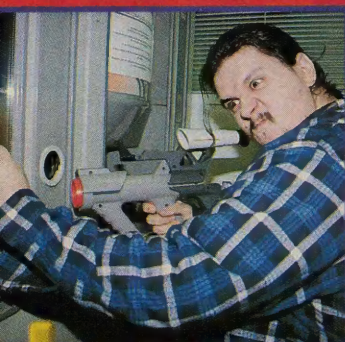


PURS TIPS

Bon au début du jeu, vous zallé en chier passque leu jeu il est hyper difficile. Vous navet pas d'armes, apart votre couteau Suisse, vos bottes en cuir et vos mains poilues. Vous zavez bien le rot qui tue mais sa use des points de vie. Alors heureuzement que jeu sui la pour vous venir en aide. Voici coman récupéré de la vie: avant la grotte du boss, tournez à gauche au feu. Traversez sur les clous et vous zarriveré à un distributeur de Twix. Meté 10 balles dans la machine et vous zaurez gagné de l'énergie.



Voici le distrib' de Twix. Faisez pas de bruit pass'que y'a le boss du distrib' qué pas loin (il est sur la droite de la tof). Si y vous zentend sa va chauffé pour vous. Il lait pas cool du tout!



Si vous z'avez pas de monnaie pour le Twix voici un code chanmaille: cognez bas, bas, poing gauche, poing droit et coup de boule. Sé interdit par le trop pur big boss chanmaille Goroune mais au moins vous bouffé gratos.

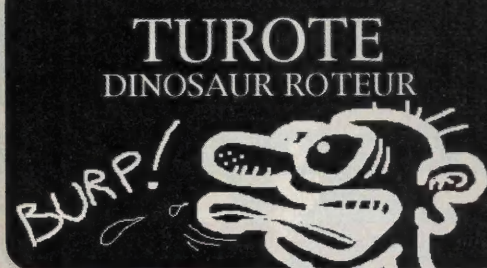
AVIS TROP PUR LE EUJ!



Quand A.H.L. y m'a dit "Yo", jé tout de suite pricon qui fallait que j'arret' de jouer avec la Slaystachione et que fallait que je joue avec une nouvelle console turque: la KROBSDT 64. Jeu sé pas trop ce queue sa veut dire, mais jé dit "OK" à A.H.L. J'auré du fermer ma gueule pass'que j'me suis fait chier à construire la console avec la colle et les trombones. Bon, jé réussi à joué avec Turote et jé pas été déssus. Le jeu est grave chanmaille et pis les zanimassion sont pas terribles mé sé pas grave vu que le jeu il est top chanmaille, même si les zanimassions sont pas fluides.

SWITCH

Le Turote il est capable de se planquer dans la jungle. Il faut dire qu'il est malin pass'que on le voit pas, les streums non plus d'ailleurs. Surtout faut pas roter sinon on est cuit.



- Éditeur: KRÖCKTEL BIDON
- Distributeur: IMPORT (BATEAU)
- Disponibilité: DEPUIS DÉCEMBRE 87
- Prix: V

- DOOM-LIKE TROP PUR CHANMAILLE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: CHATOUILLEUX
- Difficulté: TRÈS ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 286
- Continues: SI T'EN AS LE COURAGE
- Sauvegarde: NON (ÇA VA PAS LA TEUTÉ?)

PRESENTATION

Un écran-titre noir où seul le titre du jeu apparaît. Grave la mort chanmaille.

GRAPHISMES

Les scènes cinématiques sont d'une laidéur absolue. On frise le ridicule. Pas pur!

ANIMATION

Le perso se déplace avec une lourdeur accablante.

MUSIQUE

Il n'y en a pas. Par contre, avec le dernier Trust c'est très cool.

BRUITAGES

Avec le son à fond, les rots sont plus vrais que nature.

DUREE DE VIE

Les fans risquent la crise d'épilepsie, les autres stopperont à l'écran-titre.

JOUABILITE

Prise en main est délicate: il faut jouer avec les pieds dans certains niveaux!

INTERET

Turote Dinosaur Roteur est à réserver aux CRS: vous avancez, vous tapez, vous avancez, vous tapez et vous essayez de réfléchir.

22%

LES B-DAMAN SONT ARRIVÉS !!!



EAGLE L'AIGLE



LÉO LE LION



SHARK LE REQUIN



LE SUPER B-DAMAN DU FEU !

LES CHAMPIONS DES BILLES !

- Avec les B-Daman (prononcer « Bidamane », découvrez une nouvelle façon de jouer aux billes.
- Des techniques, des histoires, des armures, des assemblages à collectionner !

JOUETS VENDUS SÉPARÉMENT

B-DAMAN LONGUE-PORTÉE

- Grâce à sa rampe de lancement spéciale, le B-DAMAN LONGUE-PORTÉE permet de réaliser un tir lointain et ultra-précis.



B-DAMAN SPIN-BALL

- Sa couleur « Or » confirme qu'il est unique. Il est le seul à permettre un tir en courbe. On peut ainsi choisir l'angle de tir que l'on veut...



B-DAMAN MÉGA RÉSERVOIR

- Son réservoir spécial lui permet de tirer cinq billes à la suite. De plus, le couvercle sert de viseur pour ne pas rater la cible.



GÉNÉRATION JAPANIMATION

VOLUME 1



CAPITAINE FLAM
ALBATOR
SAN KU KAI
BIOMAN
LADY OSCAR
MAZINGER Z
L'OISEAU BLEU
LES PETITS MALINS
L'EMPIRE DES CINQ
SUPER DURAND

CD GÉNÉRATION JAPANIMATION VOL. 1

- 10 génériques INOUBLIABLES réunis pour la première fois en CD.
- Versions françaises ORIGINALES !
- BONUS : 5 versions karaoké ou instrumentales pour chanter.
- Boîtier Collector et livret en couleur.
- INCLUS : Les paroles des chansons et des infos sur chaque série.



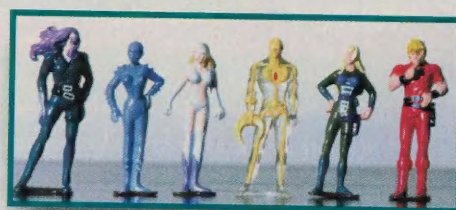
CD AUDIO : BANDES ORIGINALES

Livret entièrement en français.
Paroles des chansons traduites.

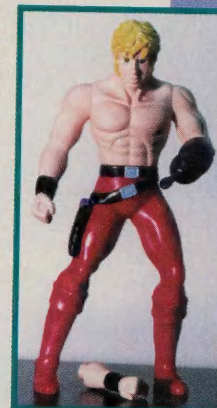
- Moins cher qu'à l'import, pour un contenu identique !



COBRA



40CM



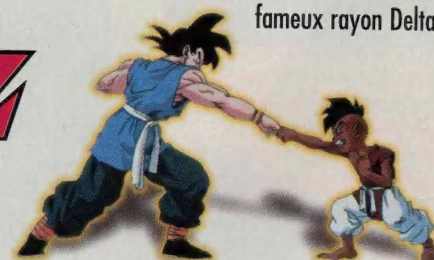
DES FIGURINES COBRA INÉDITES !

- Six figurines de 7 cm environ : Cobra ancien et nouveau look, Armanoïde, Wicky, L'Homme de Verre, Jane.

- Cobra, figurine de 40 cm.
- Son bras se change en son fameux rayon Delta.

DRAGON BALL Z

EN VIDEO,
CE N'EST PAS FINI...



DÉJÀ DISPONIBLE

- Cobra (B.O. Série TV)
- Réincarnations (Image Album)
- Vidéo Girl Ai Vol. 1
- You're Under Arrest

À PARAÎTRE

- Record of Lodoss War Vol. 1, 2, 3
- Vidéo Girl Ai Vol. 2
- Memories
- Oz



ANIMUSIK

LE PREMIER LABEL MUSICAL FRANÇAIS DES
BANDES ORIGINALES DE DESSINS ANIMÉS

EN VENTE DANS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS MANGA, VPC, JEUX VIDÉO, GMS.

DISTRIBUTION : I.D.E. (33) 01.49.39.01.66

SI NE TROUVEZ PAS CES PRODUITS EN VENTE PRÈS DE CHEZ VOUS, APPELEZ-NOUS !

BLACKJACK

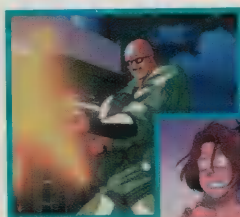


« LE MÉDECIN SANS DIPLOME
A UN RIVAL... »

UNE NOUVELLE HISTOIRE

- VOL. 4 : "Anorexie pour deux médecins au noir"
- D'après le manga d'Osamu TEZUKA (Astro Boy)
- Réalisé par Osamu DEZAKI (Cobra, Rémi...)
- Version originale sous-titrée

© TEZUKA PRODUCTION



CITY HUNTER

NICKY LARSON

SERVICE SECRET

SORTIE
MARS 97

UN ÉPISODE SPÉCIAL INÉDIT À LA TV !

- Une grande histoire complète et inédite de 90 minutes.
- Un épisode spécial réalisé seulement l'année dernière.
- Version INTÉGRALE avec les génériques originaux.
- V.O. sous-titrée respectant les noms japonais.



© T. ROTO / ALI BABA / YOMARI / ORO 1



© WEDBABA

WILD.C.A.T.S

COVERT-ACTION-TEAMS

D'APRÈS LE COMICS DE JIM LEE

- Les 4 premiers épisodes de la série.
- Version française doublée.
- Pour la première fois en dessin animé !

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

LA SAGA CONTINUE...

- Vol. 1 à 6 : DISPONIBLES
- Vol. 7 & 8 : Fin Mars 97
- Vol. 9 & 10 : Mai 97



Fire Emblem

FIRE EMBLEM

- D'après de célèbre jeu de rôle sur Super Nintendo.
- Dessiné en 1996 par Yūji MORIYAMA (Project Aiko, Nuku-Nuku)
- Un seul volume, sous-titré.

« DEUX CLASSIQUES DE L'HEROIC FANTASY »

YŌKO LEDA

- Dessiné par Mutsumi INOMATA (Windaria)
- Musiques de Shirō SAGISU (Nadia, Evangelion)
- Un seul volume, sous-titré.

Yoko
Leda



© YAMANE PRODUCTION / TOHO CO. LTD

A CHACUN SA VERSION !

- Une version sous-titrée pour les puristes.
- Une version doublée pour ceux qui n'ont pas envie de se fatiguer à lire !
- DISPO : BlackJack 1, Réincarnations 1, You're Under Arrest 1 & 2.



DISPO

© NINTENDO / E.S.

Tamagochi, ou des œufs vidéo

Depuis près de quatre mois souffle sur le Japon un vent de folie qui se présente sous la forme de jeux électroniques LCD de poche. Certes, le principe n'est pas nouveau, mais la taille réduite de ces jeux combinée au calvaire des transports publics ont provoqué un raz de marée sans précédent dans l'Archipel.

C'est une jeune société japonaise du nom de Hori qui est à l'origine de cette mode. Reprenant le concept des jeux de poche lancé par Nintendo, Hori a racheté une licence célèbre, Tetris, pour l'inclure dans un boîtier miniature de la taille d'un porte-clefs. Le succès fut immédiat, et tous les Japonais se sont littéralement rués sur ce produit baptisé Tetris Jr (Tetris Junior). On voit désormais une multitude de personnes absorbées par ce jeu diabolique dans les trains, mais aussi dans tous les endroits où il faut attendre (coiffeur, médecin...). Bref, une folie qui se traduit par des ventes monstrueuses de plusieurs millions d'exemplaires. La concurrence s'est ruée sur ce filon juteux, et on assiste depuis lors à un déluge de jeux LCD, au

point qu'on se croirait revenu dix ans en arrière, au bon temps de Donkey Kong! Hori vient de réagir en rachetant la licence de Space Invaders. L'offre en produits allant croissant, il semblerait que le mouvement se soit un peu calmé. À noter que le Game Boy profite aussi du mouvement, et des jeux comme Pocket Monster (sorte de RPG/action) enregistrent des ventes records.

Un concept génial... et juteux!

Dans le même temps, chez Bandai, on s'agite: la société étant le leader incontesté du jouet au Japon, le marché est en train de lui échapper. De plus, la concurrence est encore plus rude depuis que Hong Kong

s'en mêle. Bandai se devait donc de trouver un créneau différent. C'est ainsi qu'un jeune ingénieur maison a proposé un concept basé sur une vie artificielle, incarné par une sorte d'animal de compagnie virtuel. Associant un design mignon avec un animal LCD étrange, simple et doué d'actions primaires mais attachantes, le Tamagochi était né. Le Tamagochi est de petite taille. On le désigne sous l'appellation de "virtual interactive pet" (littéralement "animal de compagnie virtuel interactif"). Il est en plastique, tient dans le creux de la main et peut être accroché comme un porte-clefs. De forme arrondie tel un œuf ("tamago" signifie "œuf" en japonais), il inclut un écran LCD où gambade cet étrange chose qui sera votre nouvel animal de compagnie, pour ne pas dire votre enfant! Au début du jeu, quand vous l'achetez, l'œuf éclot, et vous voilà avec un Tamagochi sur les bras dont vous devrez prendre soin et assurer l'éducation. La bête communique avec vous grâce à des signaux sonores pour traduire ses besoins et son caractère (bon ou mauvais): la faim, l'ennui, le sommeil, la maladie... Vous disposez d'icônes correspondant à ces manifestations, et devez y répondre à l'aide de trois boutons. Vous pouvez aussi visualiser l'état de votre Tamagochi (âge, poids...).

Le Tamagochi blanc est le plus recherché. Peut-être pour sa forte ressemblance avec un œuf.



Le Tamagochi est un véritable objet culte au Japon!



L'Invasion

0



Ces deux jeunes sont émerveillés par leur trésor, déniché dans un magasin isolé de province.



Si vous ne vous occupez pas assez de votre compagnon, il va déprimer et se laisser mourir; si vous l'éduquez mal, il risque de devenir colérique et capricieux. Eh oui, le Tamagochi vieillit, et chacune des décisions que vous prenez le concernant a son influence. On accède alors à différents stades.

Bandai dépasse par son succès

Le 23 novembre dernier, Bandai lâche sur le marché près de 300 000 Tamagochi, en six coloris différents. Le succès est immédiat, et le Tamagochi acquiert le statut de symbole ●●●



De petite taille, le Tamagochi tient dans la main et peut s'accrocher à votre sac.

Voici les cinq derniers exemplaires en vente à Tokyo! Pour l'occasion, on a organisé un concours où plus de 1 000 personnes se sont inscrites afin d'emporter l'un de ces œufs.



CASHIER

Tous les magasins sont en rupture de stock, et personne ne sait quand Bandai va en produire de nouveau.



VENT DE FOLIE SUR TOKYO

Le magasin Tokyu Hands, d'Ikebukuro à Tokyo, a décidé de vendre ses tout derniers exemplaires de Tamagochi. Une file de plus de huit cent personnes s'est alors formée, se répandant dans la rue. Une folie collective pas vraiment banale!



●●● chez les lycéens. En quelques jours, à la surprise générale chez Bandai, c'est la rupture de stock totale. Le Tetris Junior a été écrasé par cette lame fond qui a pour nom "tamagochi-mania". Les gens recherchent en vain le précieux objet à travers tout le pays, et le Web est envahi de pages consacrées uniquement à ce sujet. Les rares exemplaires encore en circulation servent de lots dans des jeux de hasard ou font l'objet de véritables ventes aux enchères! On voit même des cas de vol de l'arrachée de Tamagochi, car ceux-ci, accrochés au sac de leur maître, attisent la convoitise! Dans le même temps, des versions pirates en provenance de Hong Kong commencent à inonder le Japon, et Bandai a décidé d'assécher le marché pour déterminer d'où venaient ces stocks frauduleux. Mais la demande est tellement forte au Japon que Bandai décide de sortir le Tamagochi dès le 1er février. Cette fois, la société a pris des mesures pour protéger, et devrait mettre pas moins d'un million de pièces sur le marché, tout en sachant que cela ne devrait pas suffire à satisfaire la demande. Vendu 1 980 yen (moins de 100 francs), le Tamagochi est une véritable mine d'or qui prouve encore que l'on peut réaliser des concepts géniaux avec un minimum de moyens. Il se pourrait que Bandai étudie les marchés étrangers pour une éventuelle commercialisation. Alors, à quand l'invasion des jouets vidéo en France?



Le Tamagochi, vendu en six coloris, est devenu la cible des collectionneurs.



Trouver des Tamagochi en vente tient de l'exploit, et l'attente du calvaire!

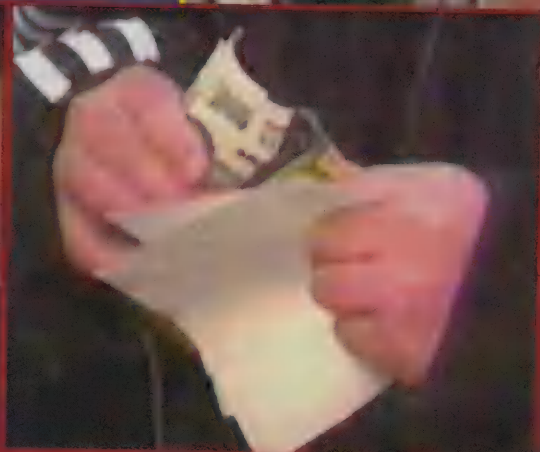
Les 300 000 exemplaires de Tamagochi sont partis en quelques jours.



Voici un Tamagochi heureux! En haut et en bas se trouvent les icônes d'action.



Les lycéens ont immédiatement adopté le nouveau produit de Bandai, lui assurant un succès foudroyant.



Cet enfant tient fiévreusement ses deux billets de 1 000 yen, dans l'espoir d'acheter l'un des tout derniers exemplaires.

Pour dévorer
New York,
il va falloir montrer
les crocs



Tu rêves de découvrir New York ?

Ca te brancherait de participer au plus dingue des raids urbains, le NEW YORK LION CHALLENGE ? De te mesurer à des épreuves délirantes, dans la plus de jungle urbaine du monde ? Descente en rappel d'un building avec les pompiers de York, course d'orientation en hélicoptère au-dessus de Manhattan, street basket avec les kids du Bronx, course-poursuite dans le métro et dans Central Park ...

Alors fonce !

Si tu as entre 13 et 18 ans, renvoie vite le bulletin de participation et viens tenter ta chance aux sélections du New York Lion Challenge 97 !

Et là, ce sera à toi de montrer les crocs pour partir dévorer New York !

L'Aventure sans limite
dans la jungle urbaine

Bulletin de participation

Prénom

de naissance

Téléphone

renvoyer avant le 15 avril 1997
à New York Lion Challenge
BP 786 92 776 Boulogne cedex

INFOS SUR LES VILLES DE SELECTION À PARTIR
DU 15 MARS 1997 AU 08 36 68 16 66 (2,23 F la minute)

*Concours du 1/01/97 au 15/04/97, règlement disponible
à l'adresse du jeu (timbre remboursé sur simple demande).
Attention, seulement 600 places sont disponibles pour
les sélections sur toute la France.

Zelda De

La Légende de Zelda 64, Zelda Densetsu 64, a été présenté lors du dernier Shoshinkai de novembre 96. Il avait fait sensation, et n'a toujours pas fini de nous émerveiller! La preuve, ces toutes dernières photos sur l'un des jeux les plus attendus de 1997!

Le jeu d'aventure le plus célèbre du monde vidéo s'apprête à faire un retour fracassant. Tout laissait supposer une disparition prématurée: technologie CD, vieillissement des joueurs, Final Fantasy VII... Mais Nintendo veillait, avec une parfaite maîtrise de la signification des mots "game-play, intérêt, fun". C'est Miyamoto qui s'est collé à la réalisation. Inutile de dire

qu'il travaille comme un fou sur l'un des plus gros projets de sa carrière déjà bien rempli. Après avoir été un jeu en scrolling horizontal 2D du temps de la 8 bits, puis un jeu 2D vu de dessus sur 16 bits, Zelda franchit le pas de la 3D avec la fameuse Nintendo 64. Contrairement à Final Fantasy VII, Zelda est entièrement en 3D: paysages, villes, donjons, personnages et autres monstres. Bref, c'est une vaste étendue de territoires variés qui ont été travaillés en polygones. Grâce au joystick analogique, on peut se déplacer partout et réaliser une foule d'actions, comme dans

Mario 64. On parle même de combinaisons Punch-Kick! Sa programmation aura demandé un soin tout particulier, puisqu'il a été développé pour le DD64 tout en offrant un temps d'accès le plus court possible. Le monde de ce nouveau Zelda reprend celui de la version Super Famicom: Highral. On retrouvera en outre un grand méchant bien connu: Ganon. Le scénario est encore tenu secret, pour créer un effet de surprise maximal. Miyamoto promet cependant de longues heures de jeu dans de vastes territoires. Dans les forêts, on pouvait couper l'herbe ou les buissons. Ce sera toujours possible, mais tous les éléments détruits devraient réapparaître, pour

désorienter le joueur! Le jeu gère la météo mais aussi les heures de la journée en temps réel. Aussi, le jour et la nuit se succéderont. Jeu en 3D oblige, on doit toujours avoir la meilleure vue. Pour ça un système de caméra comparable à celui de Mario 64 sera inclus. Zelda serait vendu en set avec le DD64 pour un prix très raisonnable. Le DD64 seul serait proposé au prix de 100\$ (environ 500 francs). Un jeu comme Zelda pourrait être commercialisé aux alentours de 250-300 francs. D'ici là, on devrait en connaître encore un peu plus sur ce méga-hit. Comptez sur nous pour rester à l'affût et admirez ce qui vous attend!



Un éclat de lumière accompagne votre coup d'épée. On pourra semble-t-il concentrer son énergie.

NINTENDO 64

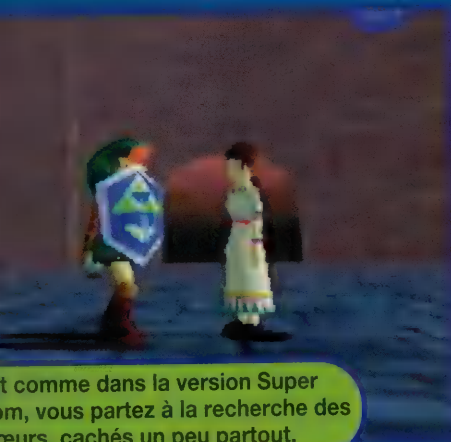
● Nintendo/97



Le soleil se couche et vous courez à travers les rues désertes. Où sont passés les habitants?



Legend of Zelda 64



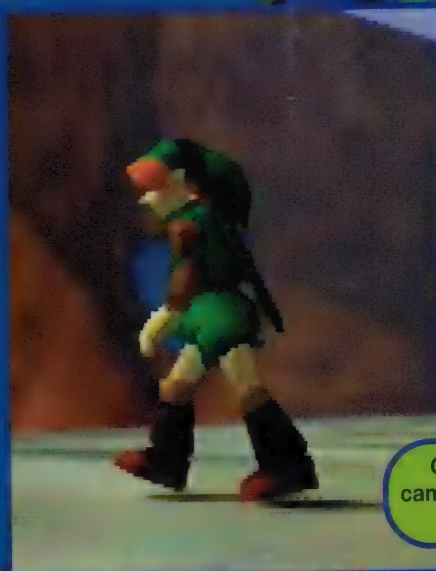
Et comme dans la version Super
m, vous partez à la recherche des
cœurs, cachés un peu partout.



Ces grottes sont le
repaire d'une bande de
Squelettes.



Les graphismes sont
extrêmement détaillés et
prouvent à quel point la N64
en a vraiment dans le
ventre!



On peut déplacer la
caméra comme bon nous
semble.

Les ennemis vous tomberont
dessus de toutes les manières! Utilisez donc
habilement les éléments du relief
et des décors.



Entraînez-vous à maîtriser
parfaitement l'art du combat.



L'interface est très claire
avec l'arme en main, l'état de
votre bouclier, les cœurs et
les gemmes.



Miyamoto a le souci du
détail. Ainsi, votre
personnage sera doué
d'émotions.



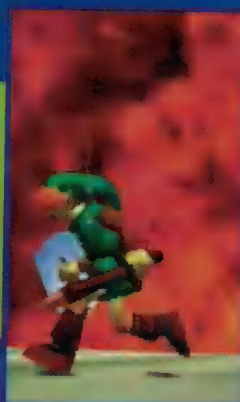
En combinant touches et joystick, on peut accomplir une foule de mouvements ou d'attaques.



Link engage un combat à l'issue incertaine avec le chevalier. Sera-t-il vainqueur?

COURS, CAMARADE...

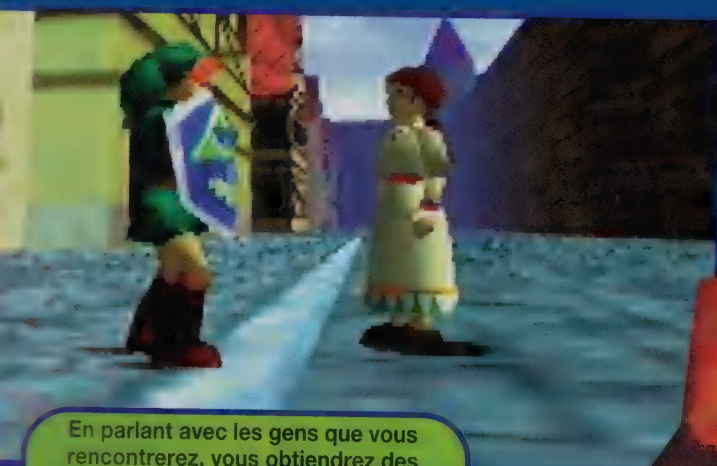
Notre bon vieux Link devra encore courir sur des kilomètres dans ce nouvel épisode de ses aventures!



La brume matinale rend la visibilité bien faible!



Cette épée de feu ne présage rien de bon pour le pauvre Link.



En parlant avec les gens que vous rencontrerez, vous obtiendrez des informations bien utiles!



Les ennemis sont eux aussi très bien modélisés, et vous en feront voir de toutes les couleurs.



Ce chevalier de métal est l'un des premiers demi-boss de l'aventure. Coriace!

La Mort n' mérite d'être vécue...



...mais au Royaume de Nosgoth,
l'éternité se paye très cher.

La presse sang pour sang unanime !

PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 OR - Joypad : 94% - Playmag : 92%
- Consoles + : 93% MegaHit - Consoles News : 97% - Player one : 95%

Legacy of Kain : disponible début mars en version française sur PlayStation



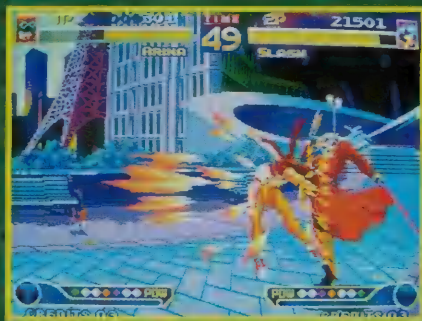
08 36 68 90 89 (2,23F/mn)



3615 BMGI (2,23F/mn)

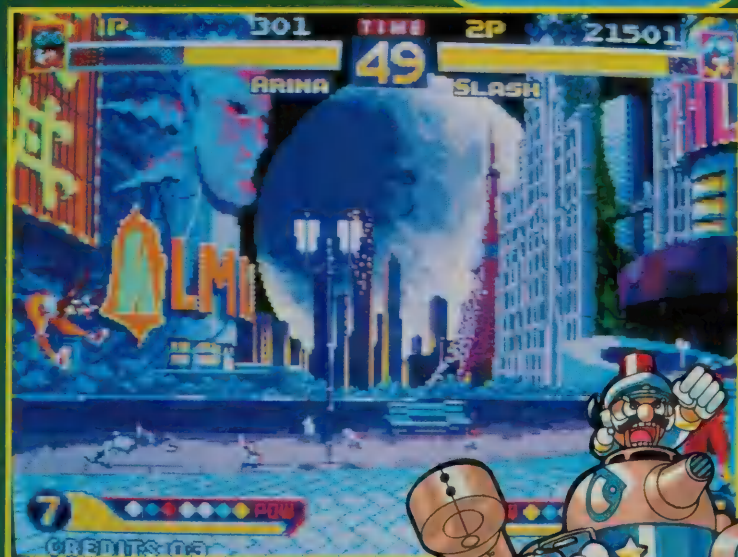


Sorti en arcade et sur Neo Geo, Waku Waku 7 a connu son heure de gloire dans les salles japonaises. Ce bon jeu de combat poursuit aujourd'hui sa carrière sur 32 bits.



Slash fait passer un mauvais quart d'heure à la pauvre Arina.

Les zooms permettent d'avoir en permanence une bonne vision du combat.



SATURN

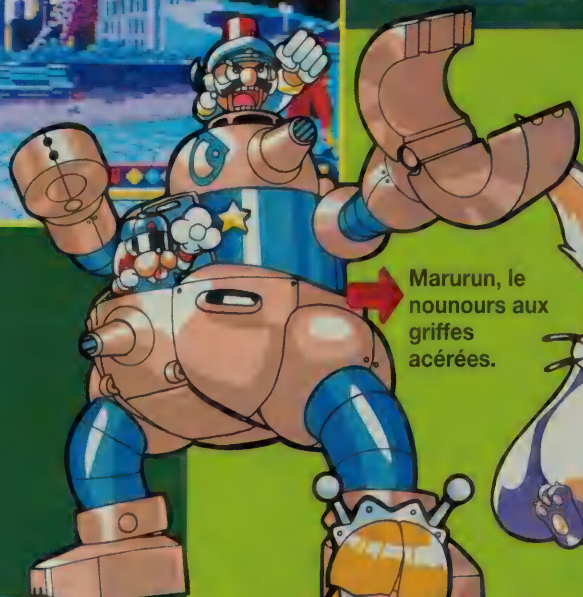
● Sunsoft/Mars

Par moments, le fun et l'originalité des attaques rappellent Darkstalker.



Le jeu à l'esthétique "kawai" ("mignon" en japonais) est un vrai jeu de combat. Il ne s'agit pas d'un simple art-book habilement déguisé. Plus que cela, Waku Waku 7 présente suffisamment de particularités pour se frayer son chemin dans un genre où la concurrence est féroce. Le jeu repose sur deux éléments. Le premier est bien sûr son design typiquement manga, à travers lequel on reconnaît l'influence de Miyazaki dans le personnage de Marurun (lequel rappelle beaucoup le célèbre Totoro). L'équipe de développement a ainsi réalisé une

animation de bonne qualité avec une multitude de poses, d'actions et d'expressions qui rendront le titre très agréable à ceux que l'animation japonaise ne dégoûte pas. Le second point n'est autre que le système de jeu. On dénombre pas moins de trois niveaux d'attaques spéciales. La première de ces attaques, baptisée DokiDoki Attack, provoque des dommages élevés. La deuxième, du nom



Marurun, le nounours aux griffes acérées.



Poritank Z est le Goldorak de service!



Tesse Ronbrose, la jeune fille aux membres extensibles.



Arina incarne la Chung Lee de Waku Waku 7.

Waku 7

le HaraHara Attack, demande un temps de réaction, mais une fois la garde de l'adversaire. Enfin, la dernière, la Super Mode, s'enclenche en appuyant simultanément sur les quatre boutons; elle booste le niveau de puissance du personnage, dont les attaques deviennent vraiment destructrices. Ces attaques ne peuvent être obtenues qu'avec le concours de la jauge de bas à l'écran, grâce à laquelle une suite de combinaisons offriront à vous selon qu'elle est peu ou complètement remplie. Vous pourrez toujours jouer avec le personnage Bonus, Ferndeath (joli jeu de

mot!), mais aussi avec un autre, tout aussi redoutable, portant le doux nom de Bonus Kun (le boss final de Galaxy Fight). Bref, si vous en avez assez de Ryu et de sa bande, des Super Heroes frappés d'un X ou des monstres de la nuit, Waku 7 vous tend les bras.

La combinaison des sept pierres dans la jauge vous permettra d'accéder aux attaques spéciales.



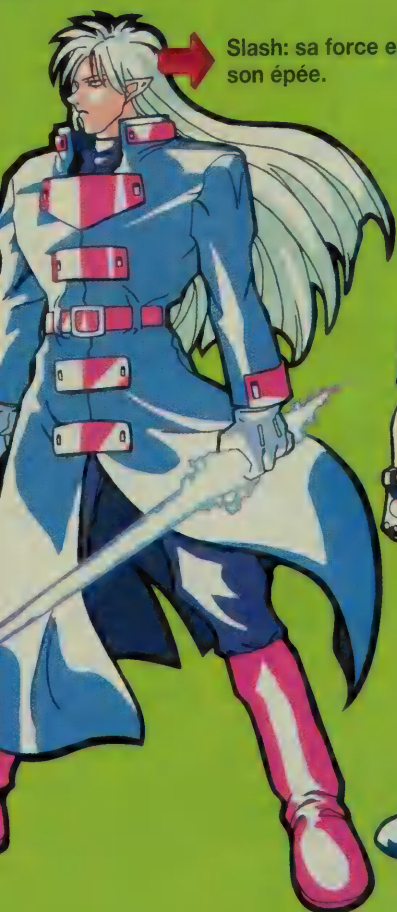
Attention à Tesse et à ses membres peu communs!



Marurun contre Marurun: un combat titanesque!



LE BESTIAIRE

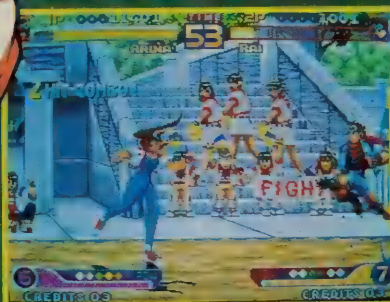


Slash: sa force est son épée.



Dandy-J, l'homme au fouet.

Rai est le personnage le plus conventionnel du jeu.



Waku Waku 7 permet à Sunsoft de se relancer dans le genre du jeu de combat.



Les Hit Combos sont aussi de la partie pour une action non stop!



On retrouve la quasi-totalité des personnages du deuxième volet avec le système de jauge d'énergie.



La plupart des personnages reviennent avec de nouveaux coups.

ARCADE

● Capcom/Printemps

Anakanis est sous le coup d'une super-attaque lancée par la belle Morrigan!



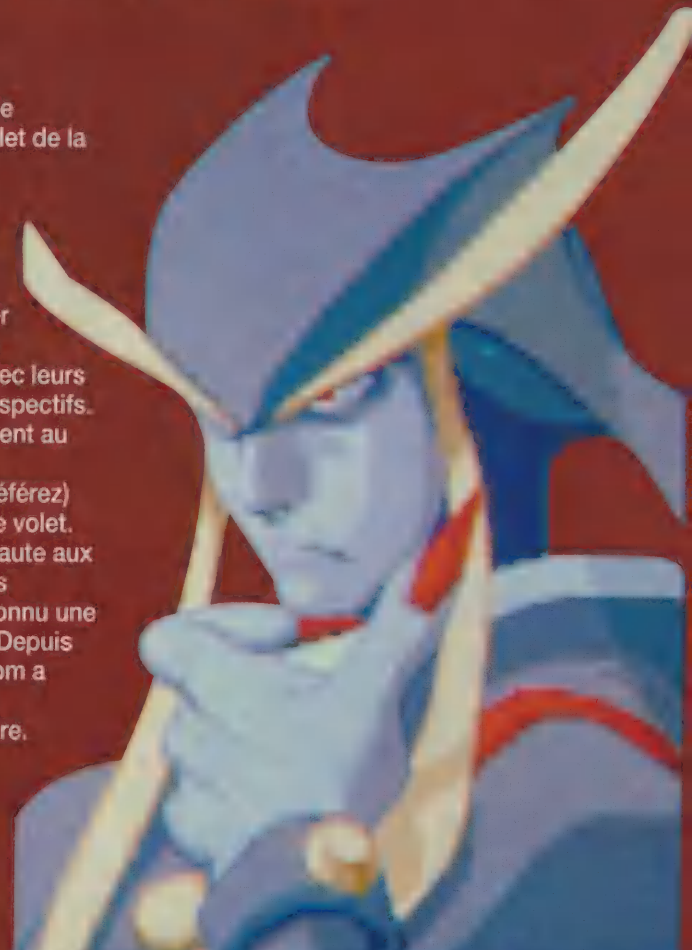
Ce stage est des plus étranges, car il se déroule long d'un mur de building.



Vampire

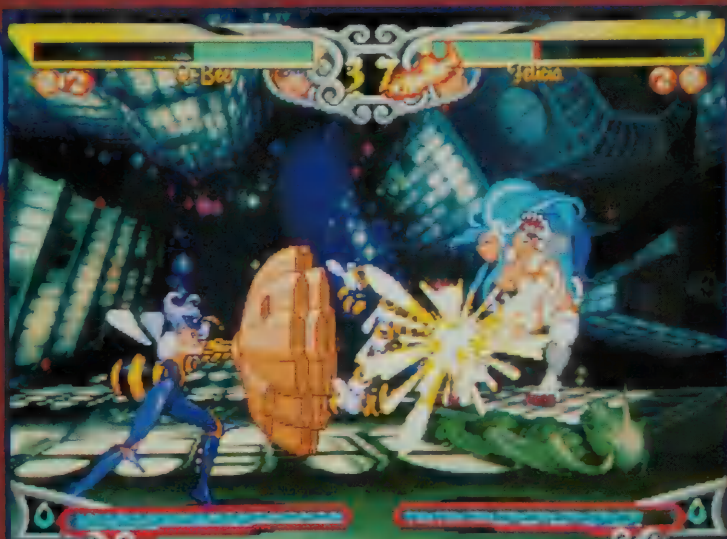
Alors que Street Fighter 3 s'apprete à debouler dans les salles d'arcade, Capcom nous surprend en annonçant la sortie de Vampire 3! Decidement, ce bougre d'editeur est en forme! Viva la 2D!

La sortie de ce troisième volet de la série des Vampire, connue aussi sous le nom de Darkstalker, n'est pas tout à fait une surprise. Street Fighter et X-Men avaient déjà annoncé la couleur avec leurs nouveaux épisodes respectifs. C'était donc logiquement au tour de Vampire (ou Darkstalker si vous préférez) de passer au troisième volet. Tout d'abord, ce qui saute aux yeux, c'est bien sûr les graphismes, qui ont connu une évolution importante. Depuis quelque temps, Capcom a effectué des progrès importants en la matière. La nouvelle carte CPS-III y est certainement pour quelque chose. Capcom n'a encore rien laissé filtrer des



Savior

Q-Bee offre le plus souvent un véritable spectacle avec ses attaques très originales.



Jedah est la figure emblématique de ce troisième volet.

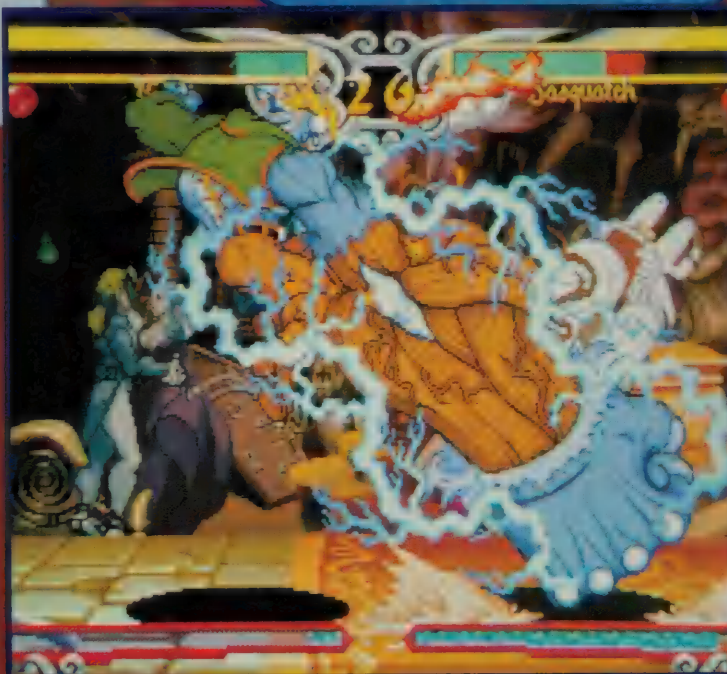


changements ou des améliorations dans le système de jeu. On aura bien sûr droit à de nouveaux coups et à des Combos bien plus naturels et plus faciles. Pour ce qui est des vraies innovations, il faudra attendre l'AOU Show (le salon de l'arcade) pour les découvrir. Capcom a cependant accepté de dévoiler quatre nouveaux personnages pour les lecteurs de Consoles+. Tout d'abord Jedah, qui sera un personnage clé dans ce nouveau Vampire. Le sous-titre du jeu n'est-il pas du reste "Jedah's Damnation" dans la version européenne? ●●●



Gallon nous joue le remix du "Petit Chaperon rouge", revu et corrigé par Capcom.

Victor rappelle le fameux Raspoutine de World Heroes avec ses mains gigantesques!

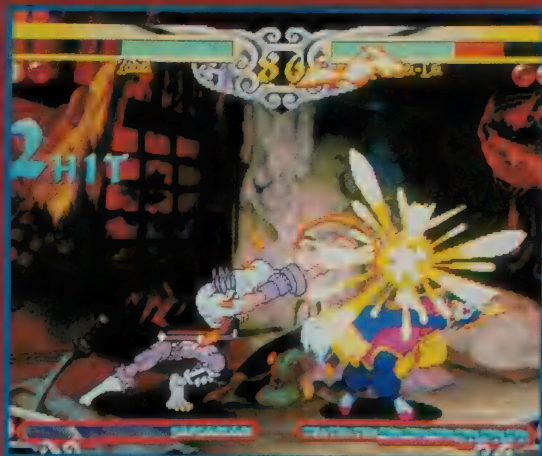


Sélectionnez votre perso préféré, puis affrontez le mystérieux boss!





Ce nouveau Vampire (Darkstalker) sera l'un des jeux Capcom les plus aboutis graphiquement.



La qualité des décors est hallucinante avec des digitalisations retravaillées du plus bel effet!



Lilith semble être la sœur de Morrigan ou une parente, vu sa ressemblance frappante avec cette dernière.

●●● Alors, est-ce un boss? Pas vraiment... Peut-être un nouveau héros... Ensuite, on trouve une jeune fille adepte des armes à feu et répondant au doux nom de Bullets. Elle est aidée d'un petit chien bien frêle, mais dont vous devez vous méfier! Quant à Lilith, cette nouvelle combattante pourrait bien être la sœur de Morrigan. Enfin, la belle Q-Bee est une femme à la superbe taille de guêpe! Cette hybride femme-guêpe possède des coups spectaculaires et destructeurs. On notera par ailleurs les départs de Donovan, Phobos et Pairon. Vivement le printemps!

Aulbath fait l'expérience du retour du petit Chaperon rouge, version commando!

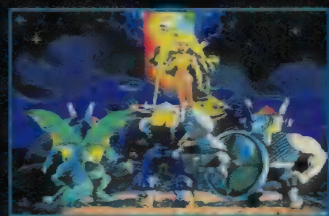


Jedah possède un bâton redoutable et Dimitri en fait les frais.



LOST VIKINGS 2

LES VIKINGS SONT DE RETOUR.
CERVEAUX-LENTS S'ABSTENIR.



La suite du célèbre jeu de plates-formes et de réflexion.

Plus de 30 niveaux, utilisez à bon escient les aptitudes des 3 vikings pour résoudre de véritables casses-têtes.



Lost Vikings and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1996. Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Interplay Productions. All rights reserved.



La piste est mouillée et les pneumatiques évacuent l'eau, d'où les traces blanches...



L'ennemi fera son possible, et même davantage, pour vous fermer la porte!



Suzuka (Japon) possède un parc d'attractions avec une grande roue.

Human Grand Prix,

La célèbre série des Human Grand Prix, qui avait fait le bonheur des possesseurs de Super Famicom, est enfin de retour, affichant de nouvelles ambitions, qui prennent notamment la forme de polygones mappés.

Uoici donc le premier jeu de formule 1 sur Nintendo 64.

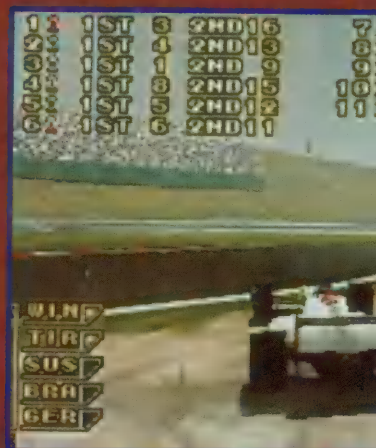
Entièrement en 3D, celui-ci exploite pleinement les possibilités de la machine en matière d'effets 3D. Ainsi, les phénomènes physiques (météo, tenue de route et conduite) font l'objet d'une traduction très réaliste. Ce

nouveau Human Grand Prix porte donc bien son nom: "The New Generation".

Pour la petite histoire, sachez que ce titre a été victime du droit de contrôle de Nintendo, qui a imposé des retouches avant la parution du jeu. Or Human ne disposait de la licence FISA (Fédération internationale du sport automobile) que pour l'année

1996. Du coup, compte tenu du retard, le jeu ne peut plus arborer les vraies couleurs des écuries ni les véritables noms des protagonistes du petit monde de la F1. Les seize circuits du championnat 1996 sont donc bien au rendez-vous, mais sous une forme "camouflée". De même, les noms des pilotes ont été modifiés (pas assez, toutefois, pour qu'on ne puisse les reconnaître!). Cependant, Human a habilement contourné l'obstacle: on peut en effet tout renommer dans le jeu, et donc appliquer leurs véritables noms aux pilotes, voitures, écuries et moteurs! Le jeu affiche 30 images par seconde. Il propose en outre plus de cinq angles de vue différents! La

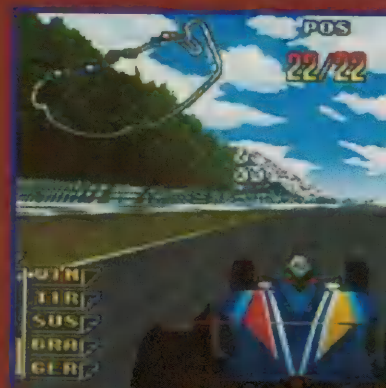
retransmission télé a été calquée sur la réalité pour des Replays criants de vérité. Vos adversaires sont dotés d'un certain sens tactique et, tout naturellement, ils commettent également des erreurs, ou rencontrent des incidents mécaniques (tête-à-queue, aquaplaning...). Quand vous freinez brutalement, une fumée blanche s'élève et des traces apparaissent sur la piste: c'est le signe que vous ne devez pas écraser la pédale de frein trop souvent. Par ailleurs, le jeu vous surprendra par la qualité de sa bande-son: il s'agit de bruits véritables, notamment en ce qui concerne le moteur. Enfin, sachez que vous pourrez sauvegarder la configuration de jeu grâce à l'emploi de la Memory Card du Control Pack. Bien sûr, le pilotage s'opère avec le joystick analogique. En définitive, voilà une course qui promet, et la refonte qu'il a subie le rend encore plus attractif. L'année 1997 s'annonce riche en titres pour la N64, qui semble avoir atteint sa vitesse de croisière. Faites chauffer les pads et nettoyez vos rétroviseurs!



Des envies de 4x4 ? Retournez donc au stand pour vérifier tout ça, au cas où!



Ici, une Benetton qui ne peut avouer son origine. Mais rien ne vous empêche de lui appliquer son véritable nom!



Le jeu possède plus de cinq vues différentes. Virtua Racing est battu!

NINTENDO 64

● Human/Printemps

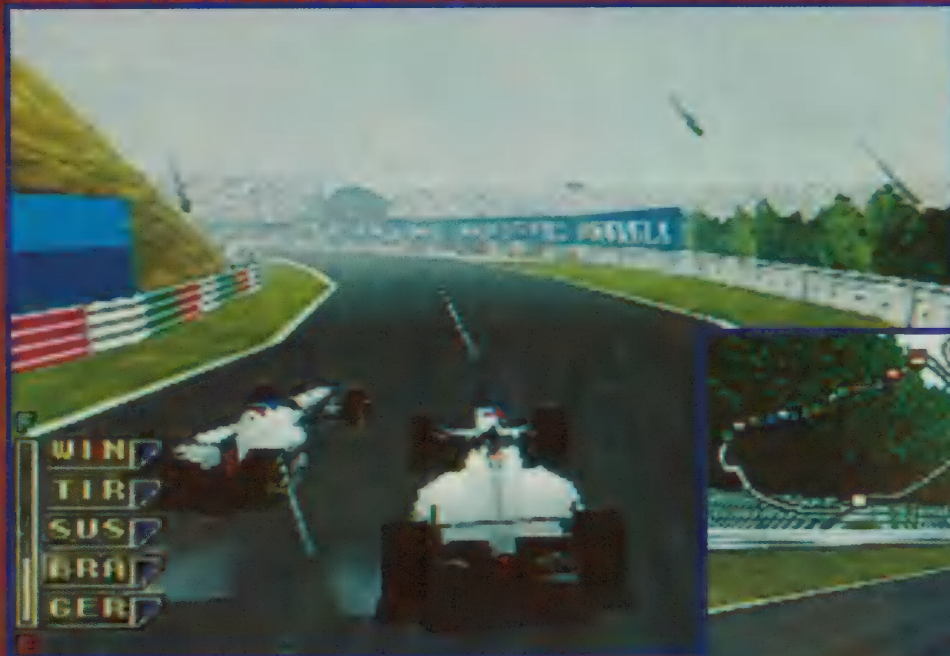


Derrière les noms de fantaisie, il n'est pas difficile de reconnaître les noms authentiques.



Au stand, vous pouvez configurer de nombreux paramètres pour la suite de la course.

The New Generation



Dans cette configuration, un accrochage dans le virage est inévitable.



La vue depuis le cockpit vous fournit le meilleur effet de vitesse.

Les cinq icônes sur la gauche vous indiquent l'état d'usure de votre bolide.

Ce cortège princier est très original: il est tiré par des... cochons!

Mother 3

Mother est une série très connue des spécialistes de RPG. Ce dernier volet sur Super Famicom (Mother 2) a remporté un franc succès au Japon. Avec ce troisième épisode, fini la 2D et les graphismes dépouillés: Mother 3 veut éblouir.

Le scénario reprend la suite du second volet. On retrouvera donc certains personnages, mais le monde de ce troisième épisode est original. Si l'histoire n'est pas encore dévoilée, on peut d'ores et déjà s'extasier sur la réalisation, superbe: une nouvelle preuve de la puissance de la Nintendo 64! Le jeu est entièrement en 3D, et une 3D très détaillée, lissée et mappée. On atteint parfois des sommets: le passage de la forêt, par exemple, surpasse celui de Final Fantasy VII, pourtant en 2D! Mother 3 présenterait un game-play différent de celui de Zelda, avec la possibilité de former une équipe de trois personnages. Le système de combat change aussi. On se dirige dans un

monde 3D avec une carte annexe qui affiche l'emplacement des monstres. Il suffira alors d'aller au contact pour commencer les hostilités. S'il y a un point commun avec Zelda, c'est sans conteste le secret qui entoure la programmation du jeu. On sait toutefois qu'il sera le second titre à sortir sur le DD64 (Disk Drive 64), un Add-on. Et d'ailleurs, pourquoi sortir un jeu sur DD64? Pour ne pas perdre la face vis-à-vis des CD-Rom? Simple frime du plombier italien? Pas du tout. En fait, le DD64 présente un avantage évident: pas loin d'un tiers du disque peut être écrit. Du coup, l'équipe de Nintendo a pu développer un

aspect très intéressant. Quand on bouge des objets, que l'on casse des éléments, etc., tout reste en l'état, les moindres changements étant écrits sur le

disque magnéto-optique. De plus, on devrait voir arriver des Data Disks par la suite. Enfin, on pourra choisir son héros parmi un



L'équipe du jeu vous salue, et vous attend pour sa grande sortie en fin d'année!



Voilà un avant-goût des bêtes que vous aurez à affronter!

La forêt est un véritable bonheur visuel et sonore!

Cette armée inquiétante sera l'une des principales

NINTENDO 64

● Nintendo/1997



Ce groupe joue dans la taverne de Tatsumairi.



Le maire du village de Tatsumairi.

La serveuse travaille au club Chichibuu.

SOCIÉTÉ HÉTÉROCCITE

Durant votre aventure, vous allez côtoyer un certain nombre de personnages hauts en couleur.



Desperado Crash Mambo Combo.



Le professeur.



Dans ce magasin, vous allez trouver tout ce qui vous sera utile pour votre aventure.

ensemble de près de huit personnages (nombre pressenti par le chef du projet). Attendu qu'il y aura autant de scénarios que de héros, on peut envisager une durée de vie plutôt longue!

C'est une bonne nouvelle vu l'état de la production en matière de RPG sur 32 bits. Côté sonore, Nintendo annonce une ambiance très élaborée, avec des digitalisations

réalistes (surtout dans la ville). Ceux qui doutaient du bien-fondé du DD64 vont devoir se faire une raison. L'année 97 sera décidément bien riche en jeux, en attendant la console en France!

DANS LA PEAU DE...

Voici trois des huit héros que vous pourrez choisir, ce qui devrait conférer au jeu une belle durée de vie.



Salsa



Duster

Ryuka

Cyberbots

L'un des grands hits d'arcade de Capcom est de retour, mais sur console cette fois. Les robots de Cyberbots nous reviennent plus en forme que jamais pour s'échanger des coups d'anthologie sur votre 32 bits préférée.

Nous sommes au XXI^e siècle. La moitié de la population terrienne vit dorénavant dans des colonies spatiales. Et chacune d'elles, pour obtenir son indépendance, lève une armée. La Terre cherche à reprendre le contrôle de la situation, alors qu'un ensemble de neuf puissances militaires s'apprête à se livrer un combat sans merci... Le jeu présente des combinaisons multiples. On peut en effet choisir son robot

parmi la dizaine proposée, mais que l'on assemble suivant un modèle en tenant compte des pièces détachées. Il est également possible de choisir un pilote dont le passé et les faits d'armes auront une influence sur le déroulement des

combats. En revanche, vous ne pourrez pas sélectionner le même pilote en mode 2 joueurs. Mais rien ne vous empêchera de le faire par la suite avec le tip adéquat. Le jeu propose trois jauges: Boost (puissance), Weapon (armes) et Armor (points de vie). Il faudra donc constamment observer ces trois éléments pour mener votre combat à bien. En combinant les boutons, on pourra effectuer un tas d'actions à la manière de X-Men (doubles sauts, attaques aériennes, mais aussi Dashes,

à savoir des avancées rapides sur l'adversaire). Suivant le niveau des jauges, on pourra accéder ou non à des attaques spéciales pour effectuer des Combos dévastateurs. Et les Hit Combo sont aussi de la partie! Il n'est pas nécessaire de parler de l'excellence de l'animation des sprites, aux patrons nombreuses et détaillées. Par ailleurs, la musique a été remixée pour notre plus grand bonheur. Le jeu n'est pas encore prévu sur Playstation. A ce propos, sachez que le fameux X-Men ne sortira jamais sur la 32 bits de Sony.



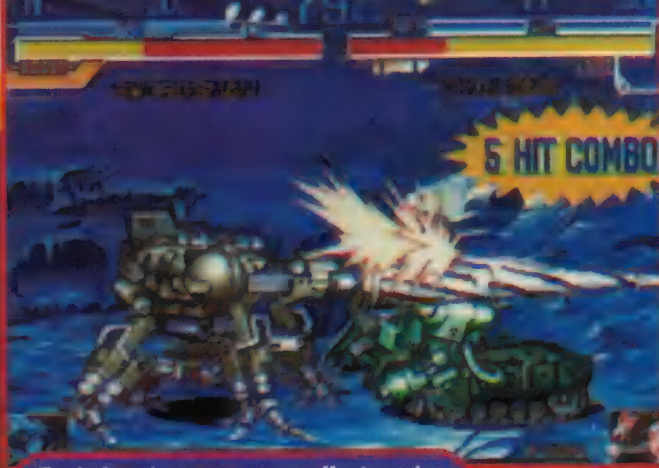
Selon la configuration de votre machine, vous pourrez réaliser certaines actions.

SATURN

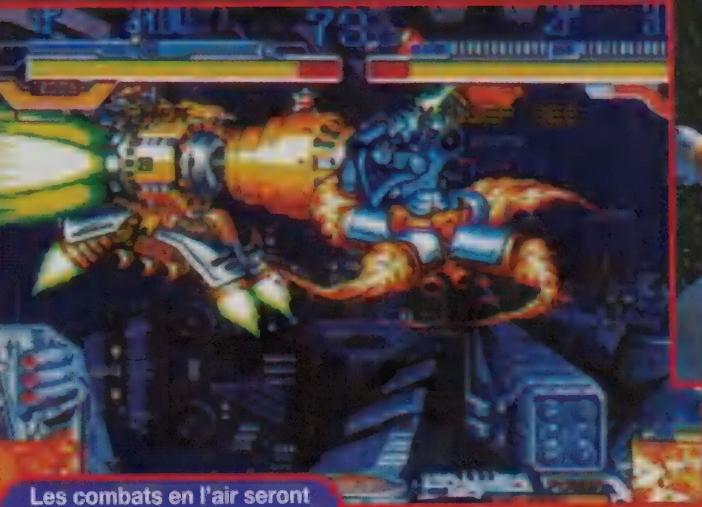
● Capcom/Mars

LE KIT DU PARFAIT PETIT GUERRIER

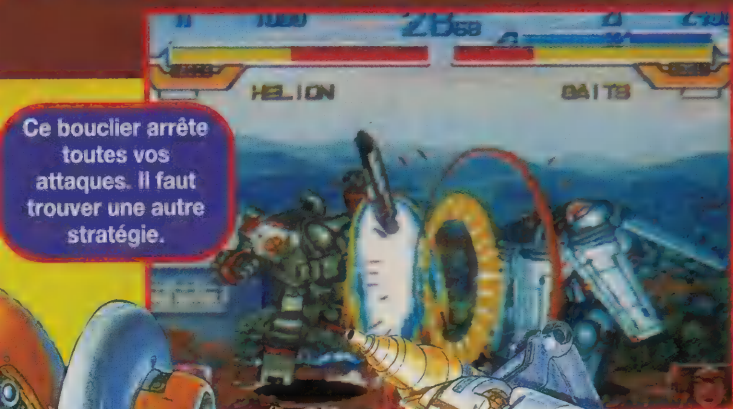
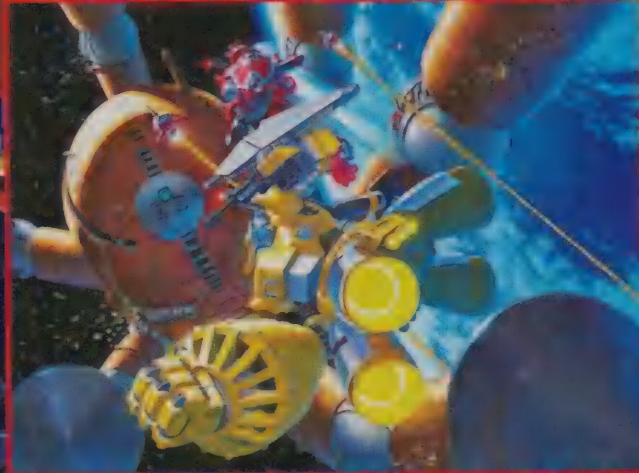
Les robots de chaque partie en conflit vont s'affronter pour décider du devenir de l'humanité. Selon que vous aurez configuré votre robot de telle ou telle façon, le game-play s'en trouvera modifié.



Enchaînez les coups pour effectuer des Combos infernaux!



Les combats en l'air seront légion dans Cyberbots!



Ce bouclier arrête toutes vos attaques. Il faut trouver une autre stratégie.



Votre armure est fichue, tout comme vos espoirs de succès!



Kowloon's Gate est annoncé depuis près de deux ans. Cette fois, c'est sûr, le jeu débarque sur votre Playstation dès la fin février. L'attente en valait-elle la chandelle? Réponse....

Kowloon's

Hong Kong, méga-cité cyberpunk futuriste. Le comité du Feng Shui veille au bon équilibre mystique entre le Ying et le Yang. Or, un jour, celui-ci est rompu, et le Bien disparaît dans le monde des Ténèbres. C'est dans ce contexte que la cité fortifiée de Kowloon émerge. Il est urgent de rétablir la balance entre les deux mondes avant que le vôtre ne sombre dans le chaos. Vous incarnez une jeune femme du nom de Shao Hei, et le comité vous dépêche sur les lieux. Pour y pénétrer, vous devrez entrer en possession

La ville est le théâtre de trafics en tout genre.

Les murs sont couverts de publicités très diverses.

BIZARRES AUTANT QU'ÉTRANGES

Voici les personnes qui arpentent les rues sombres de Hong Kong. Certaines vous aideront volontairement, d'autres se feront prier.

Li Hong possède une boutique d'antiquités, et est très méfiant vis-à-vis des personnes étrangères, d'est-à-dire tout le monde.

Ce jeune fana de jeu traîne dans la salle d'arcade de la cité. Il possède de précieuses connaissances sur les ordinateurs et les réseaux. Un hacker, quoi!

L'homme placard est un être bien étrange qui vous livrera des énigmes et des informations

PLAYSTATION

● SME/28 février

Gate


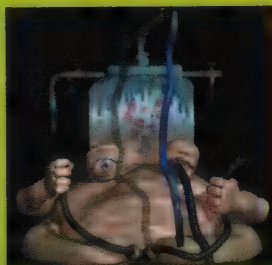
d'un objet qui se révélera essentiel dans votre quête, le Lao-pan. Ce titre de SME (Sony Music Entertainment) est l'un des projets les plus ambitieux sur Playstation. Il aura mobilisé de nombreuses équipes pendant près d'un an et demi. Celles-ci ont fourni un travail de titan pour un résultat plutôt réussi. Le jeu se présente en deux phases. La première est une sorte de quête en 3D à la manière d'un Doom. Durant cette phase, vous aurez des combats à mener pour mettre à jour le Lao-pan, lequel vous permettra de rétablir enfin l'équilibre universel.

La deuxième phase est constituée par la dimension RPG/aventure du jeu. La 3D laisse la place à des animations précalculées à la manière de D (Warp). C'est lors de cette phase que le scénario se déroule, avec des animations en haute résolution. Du jamais vu sur Playstation! Il vous faudra utiliser à bon escient tous les objets que vous aurez ramassés ou achetés. Le Net local aura également une importance primordiale. Vous y rencontrerez les personnages clés de l'aventure. De plus, quatre Kowloon's Navigators (navigateurs de Kowloon), représentant les quatre éléments

Le monde de Kowloon repose sur les forces mystiques. Beaucoup de personnes possèdent donc des pouvoirs secrets.

VOTRE TORTIONNAIRE AU CHOIX

Voici les premiers monstres hostiles auxquels vous serez confronté. Dans cette sorte de musée des horreurs, vous n'aurez que l'embarras du choix.

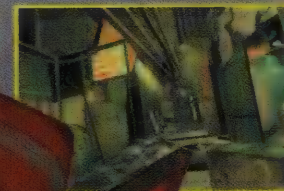
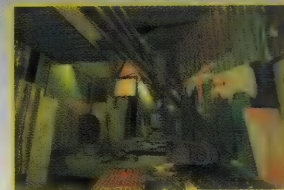
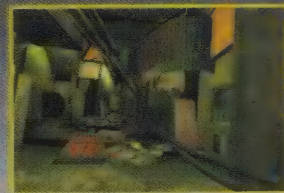

Cet homme mystérieux vous sera de bon conseil la plupart du temps. On le trouve dans les rues sombres de la ville.

Certaines vidéos apporteront des éléments de réponse à certains problèmes.



Suivant l'heure de la journée, les échoppes sont ouvertes ou non.

Très au courant de ce qui se passe dans la ville, Wei est professeur dans l'art très ancien du "chi", avec lequel il guérit beaucoup de gens. Il cache un secret qu'il refuse de dévoiler.

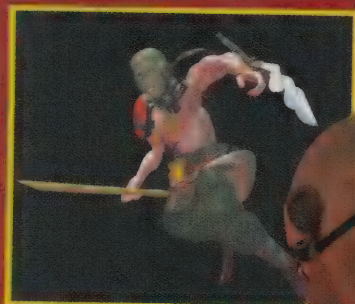


Ma-Fei (elle ou il? on ne sait plus trop bien!) passe le plus clair de son temps sur le Net local. Ma-Fei fait partie d'une confrérie Internet dans laquelle il faudra entrer.

fondamentaux du monde de Kowloon, vous épauleront dans les donjons en 3D. Attendez-vous à des combats de toute beauté, et à une véritable claque visuelle et sonore. Le jeu est prévu pour tenir sur quatre CD, et l'aventure s'annonce longue et passionnante. SME a pris le temps de chouchouter son enfant prodige. Rendez-vous dès le 28 février prochain!



Certains points de la ville vous donneront accès aux donjons ou à des dimensions parallèles.

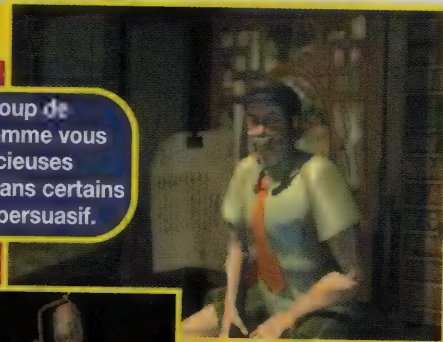


CIURÉ À LA RUE...

Voici plusieurs exemples des rues de ce Hong Kong futuriste, livré aux manifestations étranges. Les mouvements de caméra dans ce monde cyberpunk nous rappellent les meilleurs moments de "Blade Runner".



Comme beaucoup de marchands, cet homme vous fournira de précieuses informations, mais dans certains cas il faudra être persuasif.



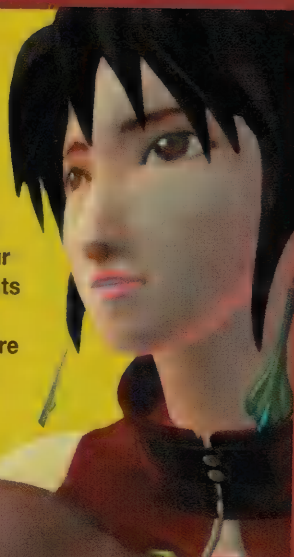
Une de ces créatures vous viendra en aide au fil de l'aventure, dans le passage en 3D.



SHAO HEI



Shao Hei est l'héroïne du jeu. Elle est chargée par le comité d'enquête sur les événements et de rétablir l'équilibre entre le monde du Bien et celui du Mal.



Barman de son état à l'hôtel Lung Song, il est un véritable grand-frère pour Shao Hei, et constitue un allié de poids.

Mr Chen est le "Madman", ou si vous voulez le professeur fou! Il pratique des expériences peu catholiques. Méfiance!

The House of Dead

Une demeure maléfique cache un terrible secret. Inspecteur de choc, vous allez devoir pénétrer dans ce manoir lugubre et percer son mystère. Préparez-vous à un bain d'hémoglobine!

L'histoire de cette maison hantée se situe dans les années quarante, et le joueur, un flingue à la main, est plongé dans un univers empreint de la patte de Lovecraft. The House of Dead revisite le concept de Virtua Cop, mâtiné de Bio Hazard! Les ennemis sont tous des monstres et autres morts-vivants qui ont la ferme intention de faire de vous leur plat principal... Tout ça parce que des savants (encore eux!) se sont adonnés à des expériences grotesques et hasardeuses. Résultat, plus aucun contact avec le complexe et une foule de rumeurs inquiétantes. Si le principe du jeu est désormais classique chez Sega, on a droit cette fois-ci à un scénario, et non plus à un choix entre plusieurs missions. En cela, HoD rappelle Time Crisis. L'action est plus rythmée que dans Virtua Cop, les ennemis surgissant de toute part. L'autre point fort de cette borne, c'est son aspect gore! Le sang coule ici à flots, et les membres des zombies se

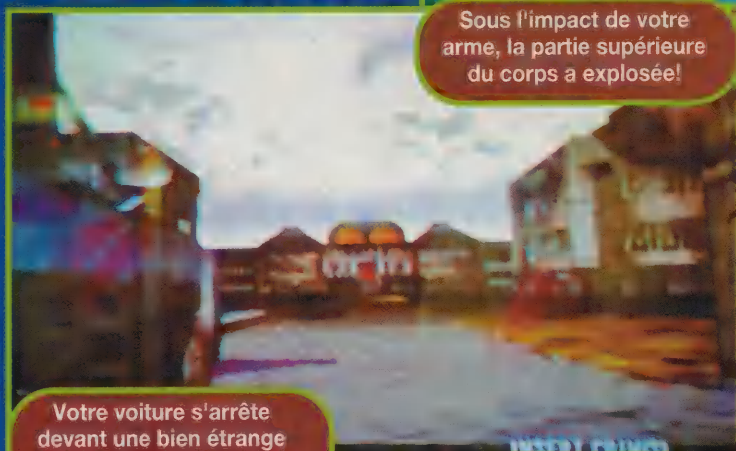
disloquent suivant la région du corps touchée. Mais tout n'est pas si simple, puisque des civils traînent aussi dans les niveaux. Il faudra non seulement les éviter, mais en plus les sauver! On croit rêver... La réalisation de ce nouveau "gun shooting" a été confiée à l'AM1. L'AM2 est en effet très occupée avec divers projets en développement sur Model 3 (Virtual On 2 et, paraît-il, Daytona USA 2...). Deux versions sont actuellement en test pour être débuggées. La première est classique. La seconde, nettement plus innovante, incorpore une visée laser sur le flingue! Si les résultats sont concluants, la version finale sera équipée de ce système. Mais le matériel s'avérant trop lourd et trop volumineux, l'AM1 voudrait une visée incorporée à l'arme bien plus légère. Loin d'être définitive, la version qui sera présentée au prochain AOU Show (à ne pas confondre avec le Jamma Show de fin d'année), la grande messe de l'arcade de février prochain, pourrait réserver encore bien des surprises.



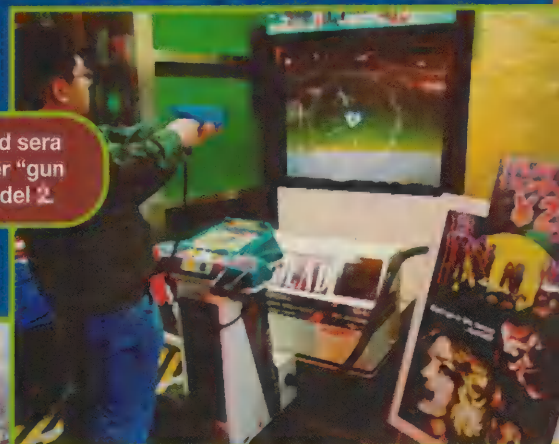
Explosez la porte pour continuer votre chemin.



Sous l'impact de votre arme, la partie supérieure du corps a explosé!

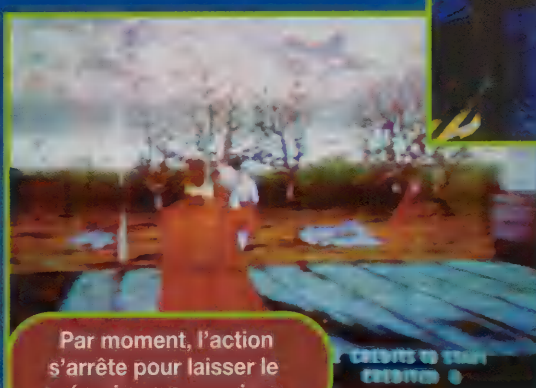
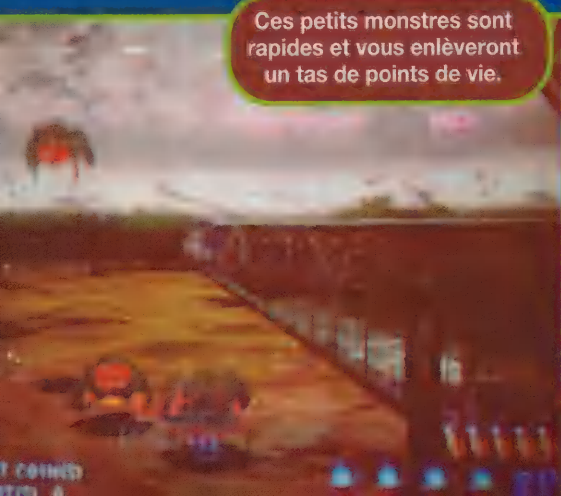


Votre voiture s'arrête devant une bien étrange demeure.



The House of Dead sera peut-être le dernier "gun shooting" sur Model 2.

Ces petits monstres sont rapides et vous enlèveront un tas de points de vie.



Par moment, l'action s'arrête pour laisser le scénario se poursuivre.

ARCADE

● Sega AM1/Mars

Yuke Yuke! Trou

Enix occupe le devant de la scène des éditeurs en ce moment. Il est sollicité de toute part et ne sait plus trop où donner de la tête. Cette fois-ci, il mise une partie de ses œufs dans le panier Nintendo.

Après un premier titre sur Nintendo 64, Enix remet la couvert. Cette fois, l'éditeur passe à l'action. Et comme ce spécialiste du RPG ne veut pas rater son coup, il s'est attaché les services du roi incontesté au Japon de l'action et des plates-formes: Treasure. Le savoir-faire de cet inconditionnel de Sega (qui possède une partie de son capital) n'est plus à démontrer, on lui doit Gun Star Heores, Yu Yu Hakusho,

formes, mais mélange les genres avec des passages en shoot. Derrière une plastique 2D, on trouve pas mal de 3D. Les décors sont souvent constitués de polygones et offrent une dynamique de fond d'écran impressionnante. Certains éléments de stages, comme les cubes, bougent à merveille. Un vrai régal pour les yeux. Au niveau du jeu, le game-play est renforcé par la présence d'une jauge à la manière de Street Fighter. Elle se remplit et vous donne accès à des super attaques. Enfin, saluons la taille des sprites qui occupent une très grande partie de l'écran. Cependant, le jeu doit encore être travaillé, car les sprites sont parfois superposés sur le décor sans réelle harmonie. Treasure semble avoir de nouveau emprunté la voie du succès. Le jeu est loin d'être

terminé, mais Nintendo serait d'ores et déjà fort satisfait de Yuke Yuke! Trouble makers. En attendant, Enix annonce 13 titres pour cette année. Chiffre exceptionnelle, quand on sait que cet éditeur est habitué à une moyenne de 2 à 3 titres par an.

LES HEUREUX GAGNANTS!

Enix propose chaque année un prix de 100 000 dollars à des éditeurs du monde entier pour proposer des concepts nouveaux et viables. Cette année, c'est une jeune équipe du Chili qui a remporté le prix haut la main! Certes, les visuels sont un peu simples, mais une fois adaptés et habillés, on tiendra peut-être un hit de la hauteur de Tetris...

NINTENDO 64

● Enix/1997

Gardian Heroes... Autant de hits auxquels les habitués du hérisson bleu ont joué et rejoué. Le jeu n'est pas un bête plates-



Treasure est passé maître dans l'animation de personnages composés de cubes.



Vous pouvez accumuler les bonus en détruisant les ennemis.



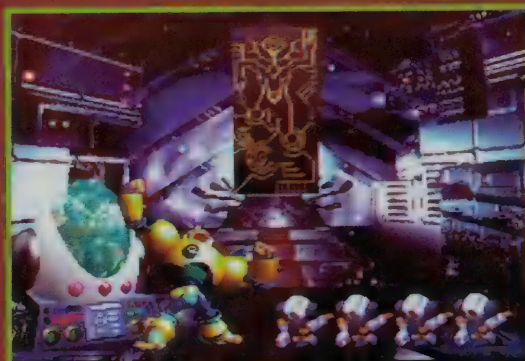
Le jeu propose des animations 2D de très bonne qualité comme celles de ces cubes transparents.

e Makers



Vous faites parler votre Fury dans un superbe éclair bleuté!

Le jeu propose des passages variés comme cette partie de shoot.



L'introduction vous met tout de suite dans le bain. Serait-on en présence d'une nouvelle série à succès chez Nintendo?



Vous devrez batailler ferme pour espérer défaire le méchant suprême.

A TOUTES CES SAUCES!

Enix a annoncé sa volonté de sortir son Dragon Quest VII sur Playstation. Un véritable séisme au Japon! Cependant, dans le même temps, l'éditeur poursuit ses développements sur N64 avec un titre qui serait un... Dragon Quest! Enfin, en avril prochain, Enix proposera son premier titre Saturn qui serait issu d'une série maison... Dragon Quest? Bref, un total de 13 titres...



Ce boss est coriace! Il vous en fera voir de toutes les couleurs!



**見たか!!われら強大なる帝國軍
無敵最強パワーを!!おっちゃん**

Metal Slug

Après un gros succès sur Neo Geo, le shoot-them-up d'ADK arrive tout naturellement sur la 32 bits de Sega. Revisez votre manuel du parfait commando, la poudre va parler.

En 2000, des bananes, le général Devilivers Morden provoque un coup d'Etat à l'aide d'une armée impressionnante. Il menace la stabilité du monde. A un ou deux joueurs, vous devrez renverser la dictature. Pour y parvenir, tous les coups sont permis. Vous avez accès à un armement conséquent mais, si le besoin s'en fait sentir, vous pouvez aussi utiliser les véhicules militaires ennemis pour vous débarrasser des

unités les plus coriaces. Les menaces déboulent de tous les sens. Les graphismes sont tout bonnement géniaux avec des couleurs, de la finesse et une bonne animation. Il faudra délivrer les otages détenus par l'adversaire et affronter des boss de taille impressionnante. Il est plaisant de retrouver un jeu comme Metal Slug, car depuis Top Hunter (SNK), il faut reconnaître que le genre se faisait plutôt rare. La musique a été revue pour la circonstance. Certes, avec ses six stages, le jeu était assez facile sur Neo Geo. Sur Saturn, SNK annonce une difficulté accrue. En outre, on aura droit à des options supplémentaires comme le Karaoke, le Art Gallery ainsi qu'un mode Special. Pour profiter pleinement du jeu, il faudra posséder la fameuse cartouche Ram sortie par SNK. En effet, la taille mémoire des graphismes nécessite une telle extension. Cette cartouche semble du



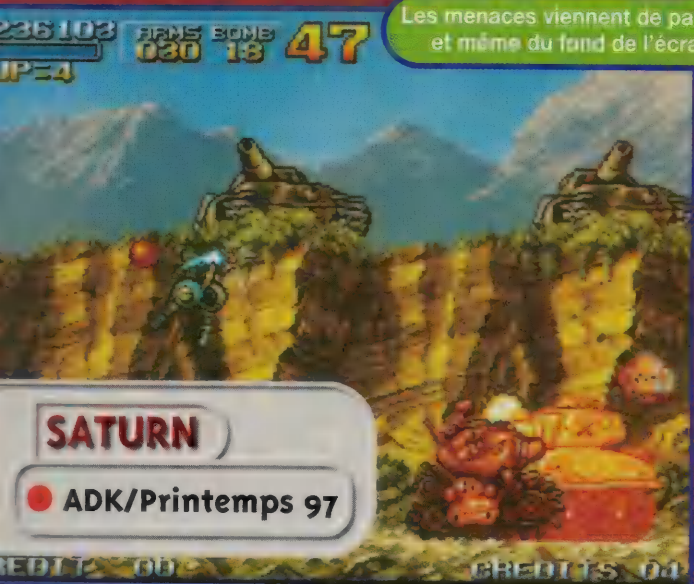
Avec votre simple pistolet, vous n'allez pas faire long feu!



En délivrant les otages ou en détruisant certains éléments, on fait apparaître des bonus.



Nombre d'obstacles vous battront la route. A vous de les raser au plus vite.



SATURN

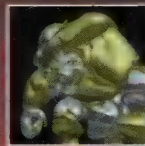
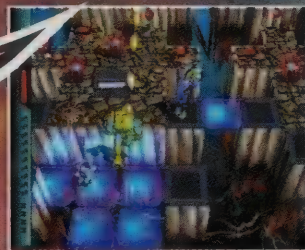
ADK/Printemps 97

Les menaces viennent de partout, et même du fond de l'écran.



Sur Saturn, vous pourrez sélectionner votre mission.

GRID RUN



Un jeu d'**ACTION** hallucinant

où vous devrez faire preuve de **RAPIDITÉ** et de **RÉFLEXION** pour
une course poursuite acharnée dans des labyrinthes de science fiction

Au rendez-vous

STRESS et montée d'**ADRÉNALINE**
pour le plus original et le plus prenant des jeux d'action



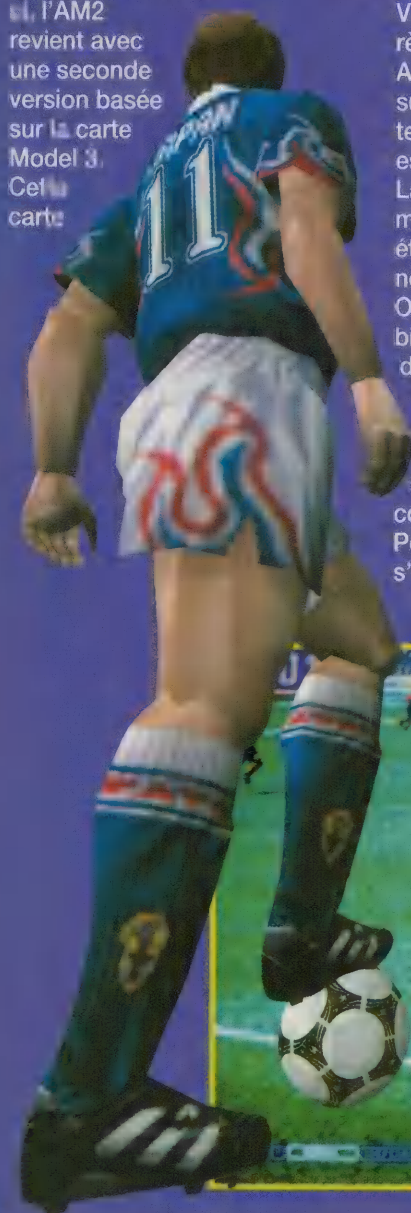
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tél. : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99

<http://www.virgininteractive.fr>

Plus de deux ans après la sortie du premier volet, le second pointe enfin le bout de son nez, tout plein de polygones. En fait, cela tombe curieusement bien avec la Coupe du monde qui approche...

Uirtua Striker a été le vrai premier jeu de football en 3D. Il offrait un très bon game-play qui n'a pas encore été égalé en arcade. Cette fois-ci, l'AM2 revient avec une seconde version basée sur la carte Model 3. Cette carte



Développé sur la carte Model 3, Virtua Striker 2 est d'un réalisme inégalé.

Les Replays donnent l'occasion de voir les joueurs en gros plan.

Virtua



La qualité des textures appliquées sur les joueurs est tout bonnement incroyable.

Grâce à la puissance de la carte Model 3, les mouvements en Motion Capture sont criants de vérité.



Vous retrouverez toutes les actions classiques d'un jeu de foot, mais avec une réalisation en béton.

Striker 2

nombreux sponsors. On notera ainsi Adidas, qui a fourni tous les éléments techniques sur ses produits. Pour la petite histoire, le ballon utilisé dans un des modes du jeu n'est autre que le AS551 Questra (ballon de la coupe du monde américaine de 1994, de même que les maillots et les chaussures). Les stades sont gigantesques, à l'échelle de ceux d'Italie ou d'Espagne... Bref, on s'y croit! Le jeu est axé sur la coupe du monde et offre les options

habituelles. Virtua Striker 2 regroupe bien entendu toutes les équipes en compétition. Les angles de caméra ont été repris directement de retransmissions télé, et les Replays sont criants de vérité! Ah, j'oubliais, si le rapport de force entre les équipes est conservé, celle du Japon est étrangement plus forte qu'en réalité. Bizarre, non?

Les angles de vue sont inspirés des retransmissions télévisées.

Sega a trouvé un excellent moyen de rentabiliser le développement de la Model 1.

Le goal est un monument de réalisme à lui tout seul.

Même en gros plan, vous ne verrez jamais un pixel plus gros que l'autre.

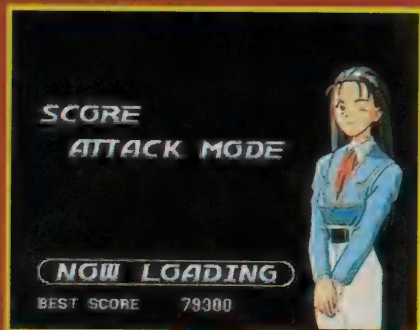


Derrière des images parfaites se cache une simulation complexe: tout est géré, du terrain aux conditions climatiques.



ARCADE

● Sega-Bandai/Printemps



Planet Joker

Préparez-vous pour la mission! Dans quelques instants, Tokyo va subir une pluie de feu!

Naxat Soft fut en son temps un des principaux acteurs sur la PC Engine. Avec ses shoots de légende, cet éditeur a participé aux plus belles heures de la 8/16 bits de NEC.

Dous sommes en 2039, le 17 mai pour être plus précis. Les aliens se sont mis en tête de raser Tokyo. Depuis dix ans que ça dure, les malheureux n'ont toujours pas compris que c'est une entreprise des plus périlleuses. Bref, les Japonais ne sont pas restés les bras croisés et testent leurs nouvelles armes. Malheur aux envahisseurs! Ils vont encore déguster!

SATURN

● Naxat Soft/Mars

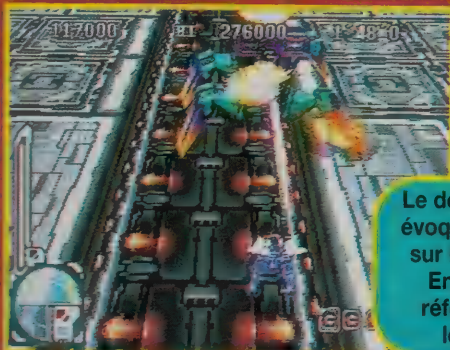
Ce shoot rappelle Ray Storm avec un environnement 3D mappée à une vue de trois quarts. Le jeu est entrecoupé de passages animés en True Motion de bonne qualité. Même s'il est encore en phase de développement, on en connaît suffisamment pour comprendre son système. Vous ramassez des bonus qui

gonflent votre armement en lasers et bombes customisables. Vous pouvez en plus concentrer votre énergie pour déverser sur vos adversaires une puissance de feu phénoménale. Aucune précision n'a été donnée sur une éventuelle option 2 joueurs. Vous avez le choix entre trois types de robot de combat aux comportements

différents. Planet Joker offre un ensemble de sept stages qui reprennent chacun un site célèbre de Tokyo, modélisé en 3D. La vitesse d'action est bonne et le niveau de difficulté progressif. Il faudra attendre courant février pour pouvoir juger de sa jouabilité et de son fun.



Au détour des bonus, vous pourrez booster votre appareil pour le transformer en une machine de destruction infernale.

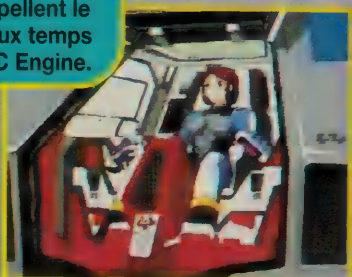


Pour l'instant, on ne sait pas si une option 2 joueurs est prévue.

Le design du jeu évoque feu Alest sur Megadrive. Encore une référence de légende!



Le jeu propose des passages animés de qualité, qui rappellent le bon vieux temps de la PC Engine.



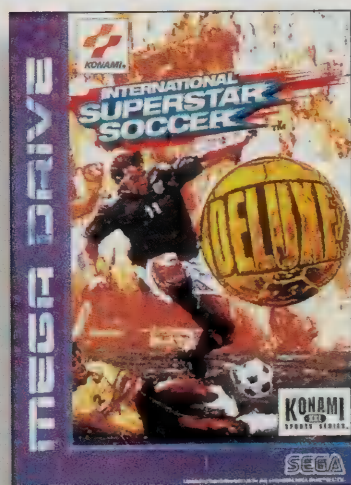
東京 2039年



KONAMI XXL SPORTS SERIES



Vous connaissez déjà vos classiques,



De 1 à 8 Joueurs

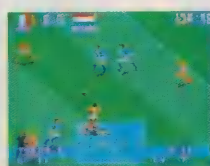
- 95% CONSOLES+
- 95% PLAYER ONE
- 94% JOYPAD



De 1 à 4 Joueurs

Après le succès de International Superstar Soccer Deluxe sur Super Nintendo, retrouvez toutes les caractéristiques de ce hit sur PlayStation et Mega Drive... et les nombreuses améliorations techniques apportées : possibilité de jouer à 8 sur Mega Drive, graphismes du menu, son et commentaires améliorés, nouvelles couleurs...

Découvrez ceux qui le deviendront.



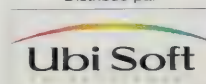
Photos d'écran Mega Drive.

Disponible Décembre 96 sur Mega Drive
Disponible Janvier 97 sur PlayStation



* International Superstar Soccer Deluxe™ est une marque déposée de Konami Co., Ltd.
© 1996 KONAMI. Tous droits réservés. et * PlayStation™, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Mega Drive est une marque déposée de SEGA Enterprises Ltd. Super Nintendo est une marque déposée de NINTENDO Co. Ltd.

Distribué par



Infos, Trucs et Astuces

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™

MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPER GAMES

Yoshi Island 2

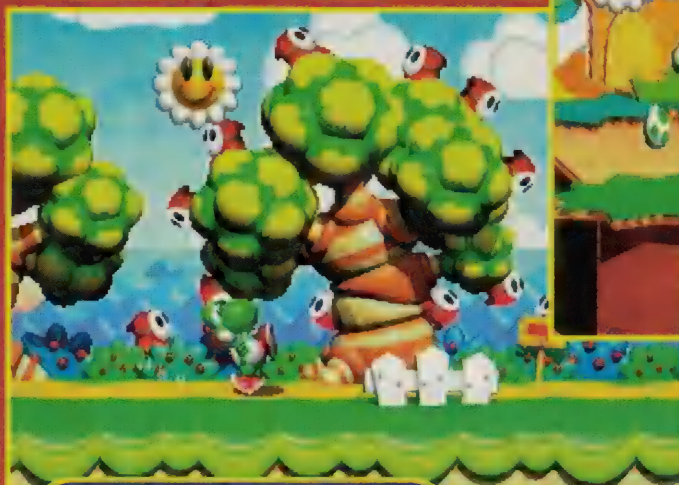
Présenté lors du dernier Shoshinkai, Yoshi Island 2 est une petite merveille en 2D avec une pincée de 3D. Ce fun, la jouabilité, la beauté et les bonus font de ce titre une super-bombe!

Yoshi Island premier du nom avait fait sensation lors de sa sortie sur Super Famicom. Rebelote avec cette suite sur 64 bits! Certes, le principe n'a pas beaucoup changé, mais il y a un gouffre entre les deux! Techniquement, Yoshi 2 ne souffre aucune comparaison. Les sprites réalisés en 3D puis retravaillés pour la 2D sont plus colorés, plus beaux, plus gros... Cet aspect visuel a été renforcé par des décors de la même veine. Et ce titre n'utilise qu'une partie des capacités de la machine en matière de 2D. Menaces et pièges en 3D devraient ainsi influencer sur le game-play, car vous devrez surveiller chaque côté de l'écran, sans oublier le fond. Ce jeu est le fruit d'un proche collaborateur de Miyamoto. Ce dernier surveille bien sûr le développement du jeu et ne laisse aucune imperfection filtrer! Le design très enfantin a été conservé, et ce malgré les

critiques des détracteurs de la Nintendo 64. Car le look "kawai" correspond à un pan de la culture japonaise qui n'a aucun lien avec l'âge des joueurs, les Japonais étant de grands fans de tout ce qui leur paraît mignon. L'esthétique de ce Yoshi respecte de fait ce

principe marketing et culturel japonais. Ne rangez donc pas la N64 et ses jeux dans un casier "pour gamins", vous feriez une grossière erreur, car il s'agit plutôt d'une question de goût. En

attendant, ce premier jeu de plates-formes 2D sur la N64 risque de faire un malheur, perpétuant ainsi la légende du premier!



Cet arbre plein de fantômes ne présage rien de bon pour ce pauvre Yoshi. D'ailleurs, il hésite un peu.



Le design de l'ensemble est très enfantin, avec un look "kawai" propre aux Japonais.

NINTENDO 64

● Nintendo/1997



Il faudra souvent sauter de plate-forme en plate-forme. Un challenge de plus en plus dur!

Yoshi va parcourir des kilomètres avant de se reposer! De longues heures de jeu en perspective.

Namco Museum

Vol. 5

La mode des oldies bat son plein sur 32 bits. Ce mouvement amorcé à la fin de l'ère des 16 bits ne s'est pas encore essouffé. Namco continue donc sur la lancée avec son cinquième volet.

Namco nous a pondu ses Sega Ages avec tous ses vieux succès, mais en intégrant seulement un jeu par CD (sauf en Europe, où on a eu droit à une compilation entière). Namco a toujours pensé bon d'en inclure au moins cinq. La série des Namco Museum remporte d'ailleurs un franc succès avec des ventes cumulées jusqu'au volume 4 qui ont dépassé celles de Tekken 2! Un joli score, mais cette fois, on aborde le cinquième volume, qui devrait aussi être le dernier de la série. Que trouve-t-on dans cet ultime CD? Cinq titres principaux: Valkyrie Densetsu (shoot-RPG), Dragon Spirit (shoot), Metro Cross (plates-

formes), Pacmania (Pac Man en fausse 3D) et, enfin, Balduke (shoot). Parfois, les conversions respectent même les bugs initiaux, mais, pour certains jeux, on trouve une version spéciale Playstation avec des graphismes améliorés et sans bug. On trouve aussi une interface en 3D pour se promener entre les jeux, sauvegarder, ou accéder au musée Namco.



Balduke est un shoot classique qui vous met dans la peau d'un plongeur.

PLAYSTATION

● Namco/Février



Pacmania offre un Pac Man vu de trois quarts en fausse 3D.

Tout a été converti fidèlement.

Une version améliorée de Valkyrie Densetsu était sortie sur la NEC PC Engine.

L'ascenseur au centre de la pièce vous mènera aux divers jeux inclus dans ce Vol. 5.



Metro Cross propose une visite plutôt originale et un peu folle du métro de Tokyo.

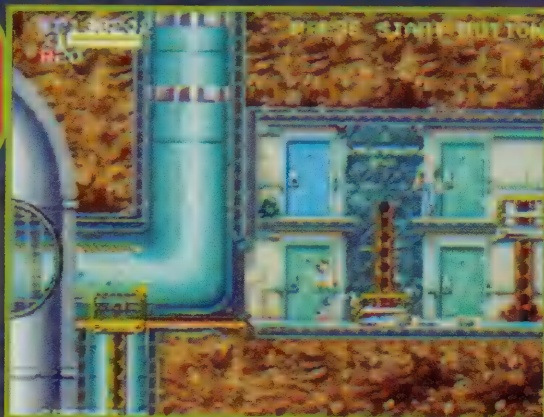


Elevator Action



Certains niveaux de Elevator Action Returns font penser à un très vieux jeu sur Commodore 64: Impossible Mission.

Préparez-vous à pénétrer au plus profond des entrailles de la Terre.



SATURN

● Ving-Taito/Mars

Deux volets étaient sortis en arcade. Ving vous propose aujourd'hui de revivre les aventures du commando de choc sur 32 bits. Le scénario n'est pas des plus recherchés: une bande de terroristes menace la paix du monde... Là ne se trouve pas le cœur du jeu. Non, pas vraiment! Comme le titre le laisse entrevoir, l'intrigue se déroule dans des ascenseurs. Vous vous retrouvez dans un dédale d'étages avec des actions précises à effectuer. Ces

dernières sont toutes expliquées dans le briefing du début. Les ennemis surgissent des portes. Ils sont plus ou moins menaçants suivant les cas. On peut détruire nombre d'éléments du décor comme les lampes ou les caisses... Par moments, cela fait apparaître divers bonus. Chaque stage est minuté, et il sera de plus en plus difficile d'en venir à bout. Vous aurez le choix entre trois types de personnage aux comportements très différents. On peut jouer à 2 simultanément pour une action

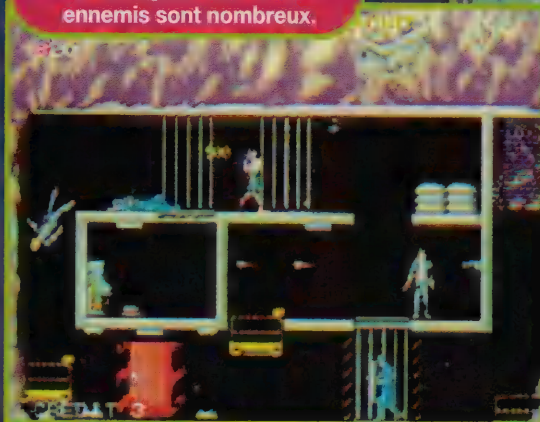
Quelques passages ont lieu hors des bâtiments. L'occasion de découvrir un ciel riche en couleurs.



Il est possible d'incarner au choix trois personnages. Chacun dispose de ses propres caractéristiques: puissance, arme et vitesse.



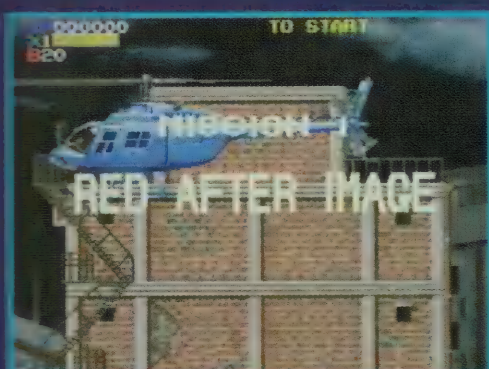
Certains niveaux demandent de la vigilance tant les ennemis sont nombreux.



Comme vous pouvez le constater, l'ensemble des textes est en anglais. Pour une fois, le scénario ne nous échappera pas!

Tous les immeubles visités sont représentés en coupe. Tout le jeu est donc en 2D.

Returns



Avant de vous lancer tête baissée dans un niveau, il est préférable d'assister au briefing: il présente la mission à effectuer.



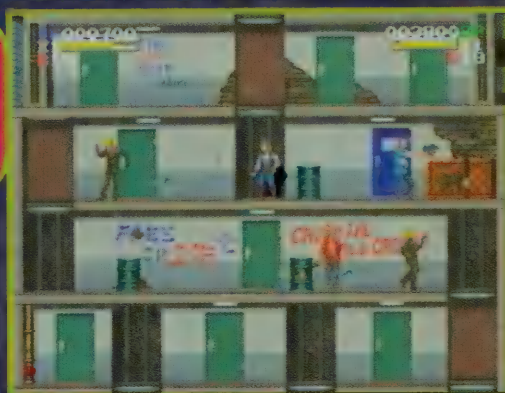
A tout instant de la partie, des gadgets viennent regonfler vos munitions ou vos points de vie. Ne les ratez pas!

qui tient alors de la folie! Ving n'a pas oublié les nostalgiques du premier volet: ceux-ci auront en prime la version intégrale du jeu en bonus de fin. Bien sûr, l'éditeur a gardé les graphismes dépouillés pour rester fidèle au jeu. Dommage tout de même que cette version Returns n'ait pas été retravaillée pour tirer parti des capacités importantes de la machine en ce qui concerne la 2D. Mais le game-play est sympa et on se surprend à se piquer au jeu.



Une petite visite dans un aéroport, ça vous chante? Rassurez-vous, seuls les terroristes sont présents.

Les tags sur les murs sont là pour vous mettre en garde: marche ou crève. À vous de choisir...



Petite balade dans les bas-fonds de la ville, là où règnent la pègre et les punks.

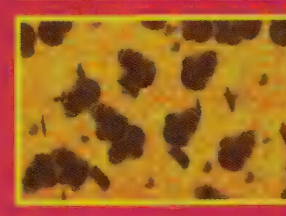


Les bombes ne doivent être utilisées qu'en cas d'extrême urgence tant elles sont dévastatrices.



INTRO PÉCHUE

L'introduction se présente sous la forme d'un dessin animé. La qualité des animations est excellente, tout comme les graphismes, qui permettent d'apprécier les formes généreuses des héroïnes. À consommer sans modération.



Dark Hunter

Grand spécialiste des wargames au pays du Soleil-Levant, Koei poursuit sa percée dans l'aventure interactive éducative.

En 1994, Koei sortait une série en trois volets intitulée Emit (Saturn et Super Famicom) qui se présentait comme une aventure interactive éducative. Alors que cette trilogie mettait en scène une lycéenne, le genre a pris de la maturité, et voilà que les monstres et les aliens s'en mêlent. Le jeu se présente comme une aventure qui a pour but d'apprendre aux Japonais la langue anglaise. Du coup, tous les dialogues sont en anglais, ainsi que les sous-titres.

Le jeu est entièrement basé sur des séquences animées dont la qualité égale les meilleurs O.A.V., avec un recours aux images de synthèse. Dark Hunter est bien sûr totalement

de choix au sein d'un menu d'actions. Des scènes de shoot viennent dynamiser l'ensemble. Le scénario est divisé en deux parties correspondant aux deux moments forts du jeu. Par moments, Dark Hunter nous rappelle certains aspects de D (Warp). Les dialogues avec les divers personnages proposent différentes possibilités de questions et de réponses, qui auront de l'influence sur le reste de l'histoire.

Koei est pionnier dans l'exploitation de ce filon au Japon, mais il ne devrait pas rester longtemps seul sur ce créneau, tant les profits sont prometteurs. En effet, les Japonais sont globalement assez mauvais en langues étrangères. Apprendre tout en s'amusant (sans tomber dans l'infantilisme) est une idée qui devrait en séduire plus d'un.

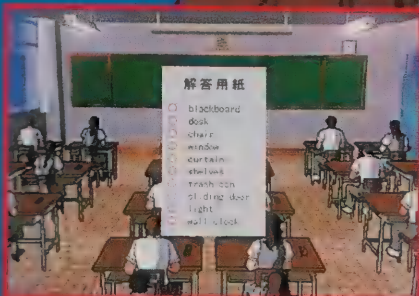
SATURN

● Koei/Mars

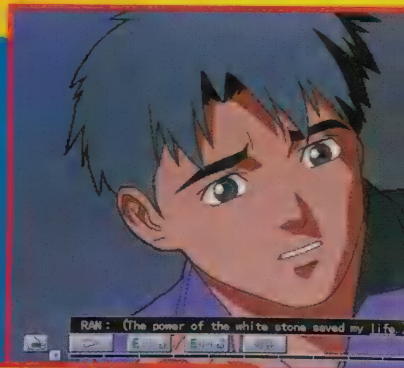
Dialogué. On peut choisir entre un sous-titrage en anglais ou en japonais. Comme pour tout jeu d'aventure qui se respecte, il faut effectuer des actions sous forme



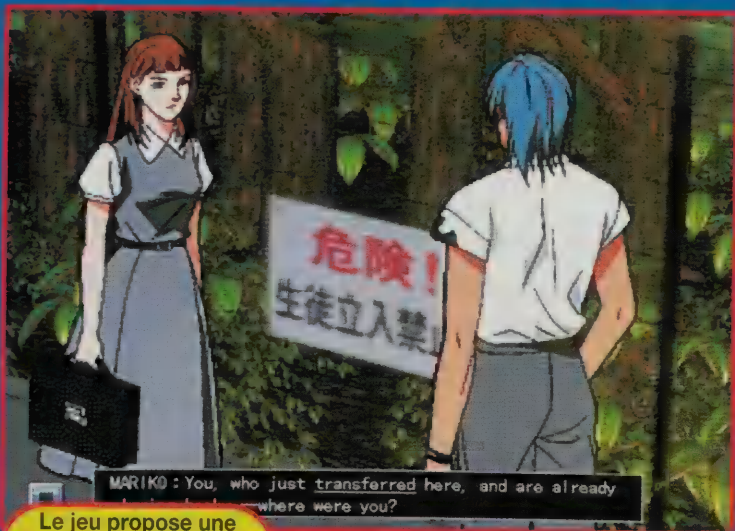
Il faudra sans cesse se déplacer pour faire progresser le scénario.



Il faut choisir une action ou un lieu sur un tableau, le tout en anglais!



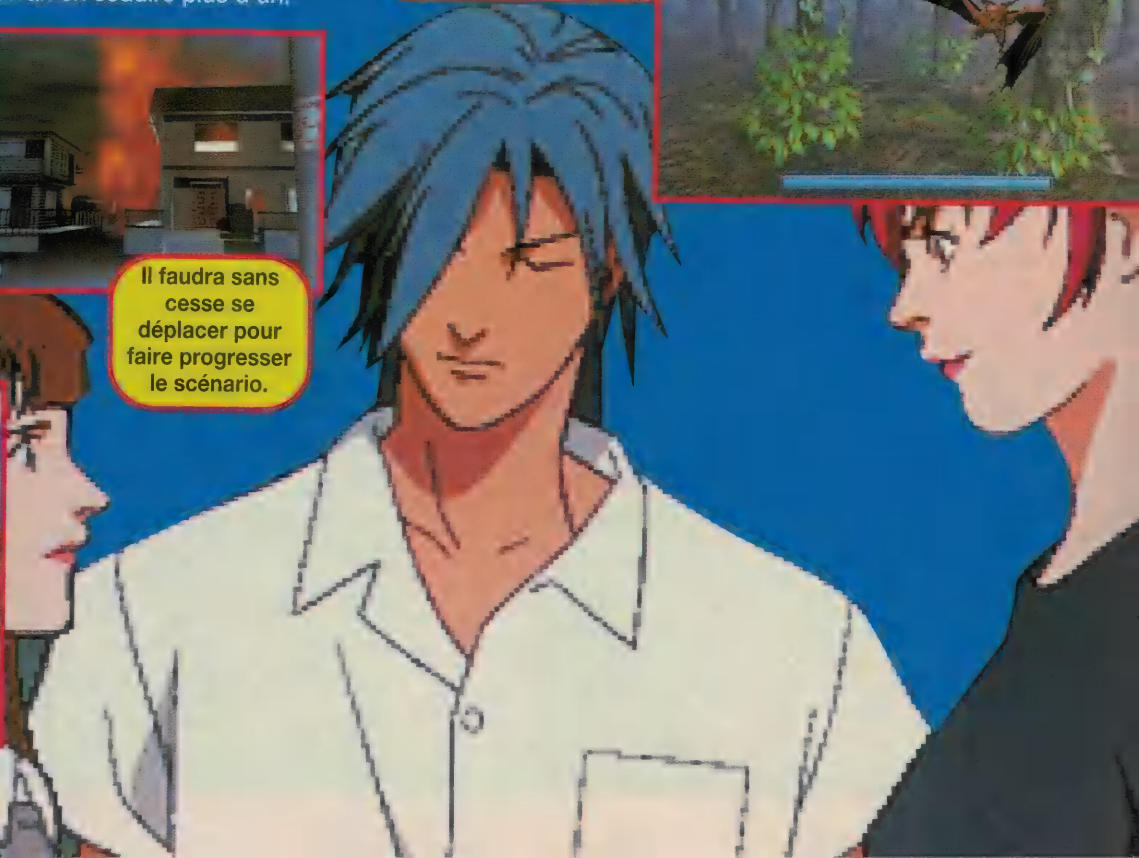
Le Play-Back permet de repasser un dialogue pour bien le comprendre.



Le jeu propose une foule d'animations de très bonne qualité.



Cette chauve-souris sera l'un des tout premiers monstres à affronter.



Tokyo Game

ENIX À TOUS CES RATECIERS

Enix a annoncé à grand bruit la sortie de Dragon Quest VII sur Playstation. Dur pour Nintendo! Mais voilà, Enix a aussi annoncé le développement de jeux sur Saturn, dont le tout premier sera présenté lors du prochain Tokyo Games Show 97. Pour la petite histoire, un nouvel Actraiser serait même pressenti sur Saturn! Et ce n'est pas tout, car Enix entend bien continuer de développer des jeux sur Nintendo 64.



CAPCOM A MANGÉ DU CION

Les rumeurs font état de plusieurs projets de Capcom sur la N64 pour 1997: Rockman 64 (l'un des tout premiers jeux à sortir sur la console de Nintendo), Street Fighter Heroes (sorte de King of Fighters à la sauce Capcom) et Ghoult'n Ghost 64. On parle même d'une possible adaptation de Street Fighter EX.

WARP: LES YEUX FERMÉS

L'éditeur innove en sortant un jeu exclusivement sonore. Sans image! Dans Real Sound (c'est le nom du jeu), on effectue des actions en se basant sur des signaux sonores. Une histoire est racontée et c'est à vous d'imaginer la scène. Kenji Eno veut ainsi pousser le joueur à développer son imagination. C'est ce titre qui a produit la friction avec Sony.

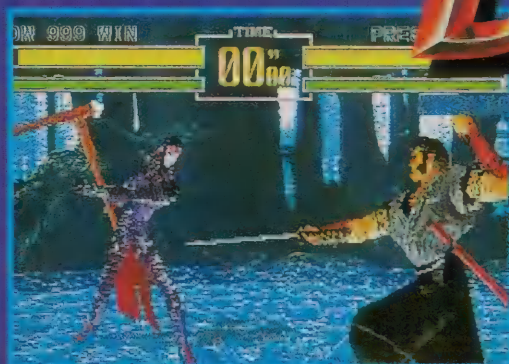
SATURN

- Bio Hazard. On ne sait pas grand-chose de cette nouvelle version de l'un des plus grands succès de Capcom. Aucune photo n'a été présentée et seules des images de la version Playstation ont été publiées en guise d'illustrations pour le moment.
- Marvel Super Heroes. Annoncé depuis un an, le jeu devrait débarquer dès mars.
- X-Men Vs Street Fighter, développé exclusivement pour la Saturn, est annoncé pour cet été.



LES CHIFFRES DU MOIS

- Nombre de Playstation : environ 10 millions
- Nombre de Saturn : 7,5 millions
- Nombre de N64 : 4 millions (dont 2,4 aux États-Unis et 1,6 au Japon). Ces chiffres sont ceux de fin décembre. En trois mois, les ventes américaines ont établi un nouveau record historique toutes machines confondues depuis le début des jeux vidéo! Maintenant, la machine est en rupture de stock aux États-Unis. Au Japon, il reste entre 130 000 et 140 000 consoles en vente.
- Nombre de Bio Hazard vendus : plus de 1,1 million
- Nombre de Star Gladiator : plus de 230 000 (pas beaucoup)
- 600 titres Playstation disponibles au Japon, contre 500 pour la Saturn et 10 pour la N64
- Quatre ans. C'est le temps que va demander le développement de Dragon Quest VII. D'ici là, le jeu a bien le temps de sortir sur autre chose qu'une Playstation!



PLAYSTATION

- Bio Hazard 2 sortira en retard, car Capcom veut réaliser un grand jeu est non une simple suite, au grand dam de Sony. Le jeu est désormais attendu pour septembre, voire Noël.

Fleur de Pierre

Un manga sur la Yougoslavie pendant la Seconde Guerre mondiale, voilà qui est assez surprenant. Mais aussi très intéressant car, c'est bien connu, c'est en étudiant le passé que l'on comprend mieux le présent!



Le héros, Krilo, en pleine mission de sabotage.

Editeur: VENT D'OUEST

Mangaka : HISASHI SAKAGUCHI

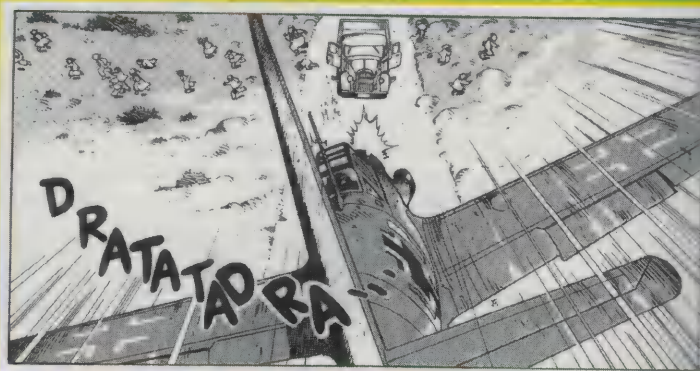
Version: FRANÇAISE



Le dessin de couverture est assez atypique.

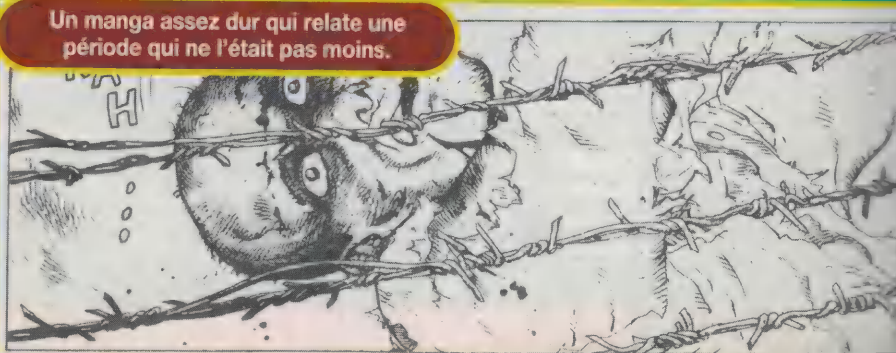
Rappelons que la Yougoslavie, jusqu'à il y a peu, était un pays composé de populations très différentes. Ce manga raconte les aventures d'un jeune Serbe, Krilo, au début de l'invasion allemande, lors de la Seconde Guerre mondiale. Krilo voit son village entièrement détruit. En quête de son frère, étudiant à Zagreb, il part en Croatie (où les Allemands sont accueillis en amis). Il comprend que son aîné a de grandes chances d'être déjà mort, vu ses opinions politiques. Il rejoint alors la résistance. Dès lors commence pour lui un long apprentissage de la vie, une vie menacée à chaque seconde. Il sait que, s'il est arrêté, il ira tout droit dans un camp de la mort, où son agonie sera longue et cruelle. Ce manga est assez dur, il n'hésite pas à montrer crûment certaines atrocités. Il est vrai que, plus près de

nous, on a vu pire. Le récit est construit autour d'un contraste puisque le début de l'histoire met en scène un professeur philosophe. Celui-ci, un peu rêveur, essaie de faire partager à ses élèves, dont Krilo, son amour de la nature, du long et complexe processus biologique qui conduit à la naissance d'une fleur, d'un insecte. Et l'on verra plus loin comme il est si facile de détruire! Vous l'aurez compris, ce manga n'est pas vraiment tout public, il faut avoir envie de regarder derrière les images... Mais c'est à mon sens un manga à lire absolument, ne serait-ce que pour découvrir une autre facette de ce que les Japonais sont capables de faire avec une plume et un pinceau! Sur un thème identique, "Adolf", de Tezuka, est un autre manga qui traite de la même période. Malheureusement, il n'est disponible qu'en version américaine.



Un manga assez dur qui relate une période qui ne l'était pas moins.

Apprendre à se servir d'une arme à feu n'est pas une mince affaire, et s'en servir est encore plus difficile.



Le retour des mangas cochons

L'actualité étant ce qu'elle est, cette page s'adresse à un public averti! En espérant que, cette fois-ci, H.C. et moi ne serons pas convoqués par la brigade des mineurs.



KATSUMI VIDEO

L'actualité est riche en animés, puisque voici trois nouvelles cassettes. Commençons par "Parade Parade", qui dure une demi-heure. Kaori est une idole, très prisée des femmes puisque son imprésario et sa principale rivale lui tourment autour. Le design est

moyen, mais c'est assez rigolo. Enfin, c'est un peu spécial.

"Stainless Night" est de loin l'animé le plus soft de cette sélection. Pour une fois, le design n'est pas vilain. Le scénario n'est pas franchement intéressant, mais la K7 se laisse regarder facilement. Enfin, voici "Imma Yojo vol. 2". Le design futuriste, avec des androïdes, est assez proche de celui d'"Armitage". Marrant, non?



Le design est soigné pour une fois.

Le show-bizzen folie.



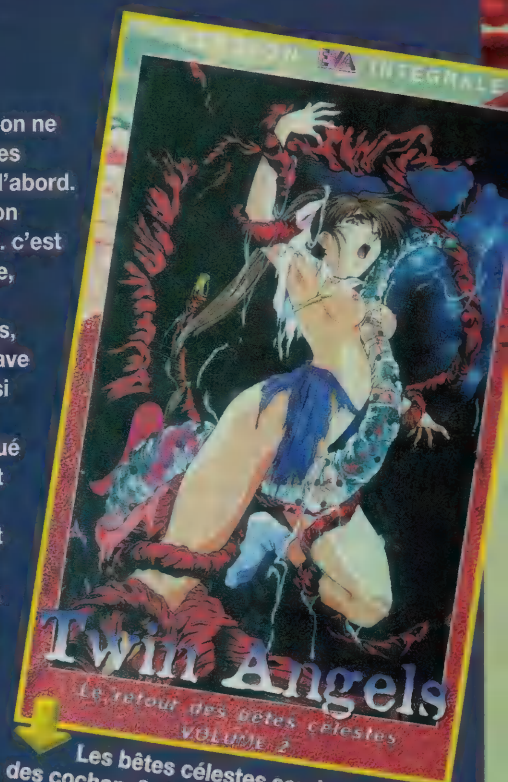
SAMOURAI

Mon Mon est très connu pour ces illustrations. Elles ont été regroupées dans un art-book qui contient les couvertures de plusieurs "Candy Time" (mensuel regroupant des extraits de différents mangas). Les dessins sont assez soft, avec des couleurs assez vives (type cellulo). Passons à "Conspiracy", dont le deuxième volume vient de sortir. Je vous rappelle que c'est un titre de U-Jin, c'est donc à la fois délirant et coquin.



DU CÔTÉ D'EVA

Passons chez Eva, où on ne chôme pas. "L'Ange des ténèbres vol. 4", tout d'abord. Le design est assez bon mais une fois de plus... c'est très spécial! C'est gore, dans le genre de Urotsukidoji. Et en plus, c'est scatologique, grave et très hard. À éviter, si vous voulez mon avis. Enfin, c'est bien marqué sur la jaquette: interdit aux moins de 18 ans. "Twin Angel vol. 2" est bien plus rigolo! Le design est plutôt bien. Il y a un peu d'action, et même un scénario pas bidon du tout! C'est un bon titre dans le genre.



Les bêtes célestes seraient-elles des cochons?

Celia

Encore un manga chinois en couleurs, avec pour thème, cette fois-ci, l'heroic-fantasy!

Même si le scénario n'est pas hyper intéressant, je m'en vais vous en conter une partie. Celia est une princesse un peu revêche et indépendante. Elle s'enfuit du palais, pour faire une promenade, le jour où les gobelins reviennent se venger d'un affront vieux de plusieurs années! Puis elle se fait enlever par un inconnu... Rien de bien nouveau donc, mais il y a quelques personnages secondaires intéressants, comme le centaure

et son épée magique, le "garde du corps" de Celia ou son père. "Celia" est un manga qui, sur le plan graphique, est vraiment superbe. La mise en couleurs est très réussie, variant les styles avec bonheur. Par contre, le scénario ne brille pas par son originalité.. En plus, l'histoire est longue à démarrer. Cela dit, ce premier volume n'est pas mal, sans plus. Mais mon petit doigt m'a dit que les prochains vont aller en s'améliorant.

Le roi possède de grands pouvoirs magiques.



Editeur: TONKAM

Mangaka : YU

Version:
FRANÇAISE



Le centaure est un guerrier aguerri.



Le royaume est menacé par les forces des Ténèbres.

SATURN OU PLAYSTATION DONNEZ UN AIR DE CONQUÊTE À VOTRE CONSOLE !



Le plus grand jeu de stratégie
débarque enfin sur console !

Fans de pouvoir et de conquête, prenez la tête
de la confrérie de NOD ou du GDI pour
contrôler le Tibérium, seule source d'énergie
encore disponible sur Terre. Extrêmement
rapide avec des effets sonores et des scènes
cinématiques exceptionnels,
Command & Conquer : Le Conflit du Tibérium
va vous plonger au cœur de l'action.



CONSOLES + : "A posséder absolument
quand on aime la stratégie."
Note : 94 %

JOYPAD : "Beau, passionnant, riche,
original, long, maniable, simple d'accès,
Command & Conquer est plus qu'un jeu :
c'est une douce drogue."
Note : 95 %

CD CONSOLES : "Ce titre de Westwood
Studios va certainement devenir un best-seller."
Note : 5*

MEGAFORCE : 94 % - **PLAYER ONE :** 95%
PLAYSTATION MAG : 5/5 - **PLAYMAG :** 94 %

COMMAND & CONQUER™



Westwood
STUDIOS

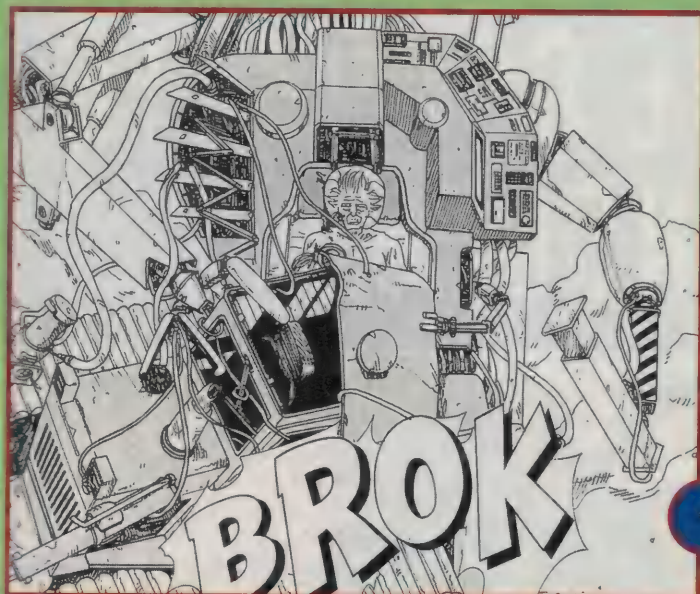


08 36 68 94 95*

3615
VIRGIN
GAMES®

<http://www.virgininteractive.fr>

Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc. © 95-96 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega Saturn and the Sega Saturn logo are trademarks of Sega Enterprises Ltd. © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



Zed

Sous le nom énigmatique de "Zed" se cache un manga du désormais célèbre père d'"Akira", Hatsuhiro Otomo.

M. Takazawa sur son "lit" d'hôpital.



La couverture m'a induit en erreur. Pourquoi avoir changé le titre?

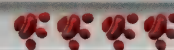
Dertains se souviennent peut-être de la version animée de "Roujin Z". Pour ce qui est du scénario, c'est le même que celui-ci du manga. En voici un résumé pour ceux qui n'aurait pas vu l'animé. Dans un futur proche la population du Japon comportera de plus en plus de vieux, qui coûteront de plus en plus cher. Le ministère de la santé lance donc le projet "Z": un ordinateur en forme de lit capable de s'occuper des personnes âgées. Un vieux, du nom de Takazawa, est utilisé comme "cobaye". La

jeune Haruko, une étudiante en médecine qui avait l'habitude de s'occuper de lui, est indignée de la façon dont il est traité. On l'exhibe comme une bête curieuse. Personne ne se demande ce qu'il pense de ce projet et de ses conditions de vie. Je ne vous en dévoilerai pas plus, car le scénario contient nombre de rebondissements. Le trait d'Otomo n'a rien perdu de sa vigueur ni de sa précision. Résultat: des décors très travaillés et un découpage des scènes parfait pour un très bon manga à mettre entre toutes les mains.

Editeur: GLENAT

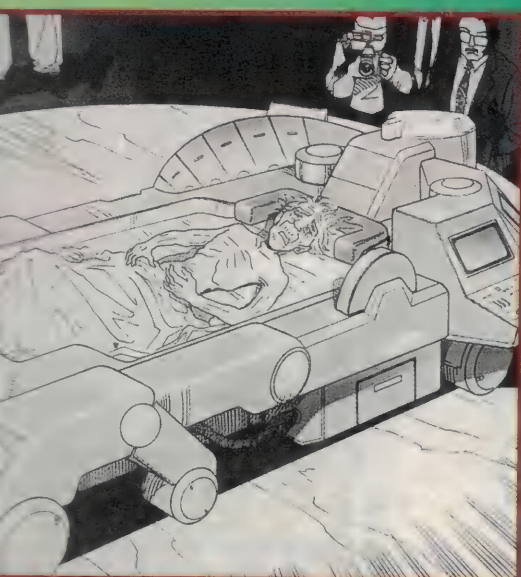
Mangaka : Otomo

Version: FRANÇAISE



CHEZ GLENAT

Comment ne pas mentionner la sortie du tome 7 de l'excellent "Gunnm". C'est toujours aussi passionnant, il faut absolument le lire. En plus, devinez quoi, le nouveau "Noritaka" sort en même temps, même si ce volume est un peu moins bon que les autres. Gageons que le prochain sera plus inventif.



Le petit vieux n'a pas l'air très à l'aise.



Haruko deviendra, j'en suis sûr, un excellent médecin.



Gunnm et Noritaka, deux excellents titres de Glénat.

DISRUPTOR

(VOUS PREND LES
TRIPES !)

"Beau, rapide,
varié... Disruptor
s'impose comme
le digne
successeur
de doom."

Consoles + 93%

"Très beau
et d'une variété
affolante..."

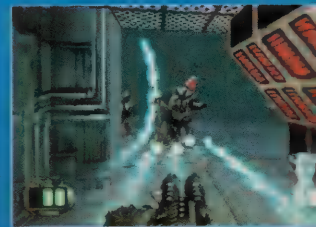
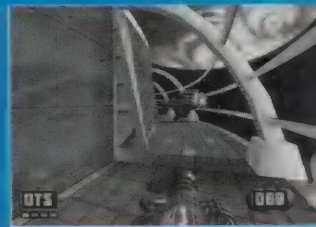
Player one 93%

"Disruptor
révolutionne
les jeux d'actions
en 3-D
sur Playstation...
Une ambiance
géniale...
La palme
du plus
beau Doom-like...
Un must."

CD Consoles****

"Fluide et rapide :
tout ce qu'il
faut pour plaire."

Playmag 93%



Street Fighter 2 V

Régalez-vous des aventures de deux jeunes combattants, Ken et Ryu, dans leur tour du monde à la recherche des Street Fighters! Eh oui, la série télé retraçant l'histoire d'un des jeux les plus célèbres est disponible en cassettes vidéo.

Street Fighter 2 V est une série télé japonaise dont la première cassette contient trois épisodes, d'une durée totale d'environ une heure et quart. Le doublage en français est tout à fait honnête. Malheureusement, la copie de la cassette que nous avons visionnée était de piètre qualité (passages en noir et blanc, et couleurs ternes et baveuses), alors, pensez à vérifier... Cette série télé reprend les combattants du jeu et met en scène Ken et Ryu à la recherche des meilleurs combattants de la planète. Comme vous le savez sans doute, Ken et Ryu ont appris

les arts martiaux ensemble et sous l'égide du même maître. Après deux ans de séparation, Ken invite Ryu en Amérique. Les retrouvailles sont émouvantes. Ils décident alors d'affronter Guile dans un bar malfamé. Leur échec est suffisamment cuisant pour qu'ils prennent conscience que les combattants aguerris de par le monde sont ... nombreux. Commence un long tour du monde pour nos deux jeunes amis, à la recherche des Street Fighters. C'est ainsi que leur premier voyage les mène à Hong Kong, terre natale de Chun Li, laquelle s'est reconvertie en... guide touristique! C'est sûr, le scénario ne brille pas par son originalité!

Quant au design, il s'avère très discutable (Ryu par exemple a des airs de Joe Higashi). L'animation rattrape néanmoins cette fâcheuse impression, tout en restant au niveau d'une série télé bien entendu. En résumé, cette série se révèle d'un niveau technique assez pauvre, mais honnête si l'on tient compte du fait que ce n'est ni un film ni un O.A.V. Et puis, le plaisir de pouvoir regarder un dessin animé mettant en scène les personnages d'un jeu auquel on a joué des dizaines, voire des centaines d'heures est indéniable, et c'est là tout l'intérêt de cette série! Alors ne boudez pas votre plaisir, et laissez-vous tenter, ça vaut le coup d'œil sans problème.

Éditeur: DYNAMIC VISION

Support: CASSETTE VIDÉO

Version: FRANÇAISE



Chun Li est toujours aussi ravissante.

Une belle photo souvenir pour le générique de fin.



Les personnages principaux réunis sur une superbe illustration.



La jaquette inclut un joli poster.



Mais qui est donc cet Espagnol?

phonecafé N°1

PHONECAFÉ, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France.

tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

Appelle tout de suite au:

36 68 38 88



MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BIT

NEW

LEGACY OF KAIN

Incarnez les forces du mal sous les traits de Kain, le chevalier maudit dans ce magnifique jeu d'action de Crystal Dynamics. Réussite graphique et sonore, Legacy of Kain possède une véritable ambiance maléfique qui lui donne un intérêt et une dimension uniques.

LES TOPS MEGACARTE

TOMB RAIDER **HIT**

Vous dirigez LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.

Little Big Adventure **NEW**

Twinsen est à la fois prophète et sauveur. Vous êtes plongé dans une aventure surréaliste et pleine de suspense. Vous traversez les continents cherchant désespérément à délivrer le monde de votre redoutable ennemi... Un Hit PC CD Rom adapté sur votre console.

NEED FOR SPEED 2 **NEW**

Une formidable simulation de course automobile «2 joueurs simultanés» sur 7 circuits : 8 voitures mythiques (la Lotus Esprit V8, la Ford GT-90, la Ferrari F50...). A ne rater sous aucun prétexte !

Pandemonium! **HIT**

Un fabuleux jeu d'aventure où chaque monde vous émerveillera par la féerie des décors, le nombre de passages secrets étonnants tout au long des 25 niveaux de jeu. C'est simple on frôle la perfection !!

IN THE ZONE 2 **NEW**

Tous les mouvements des joueurs ont été entièrement retravaillés et sont fidèles à la réalité : 27 équipes de la NBA sont regroupées pour vous permettre de pratiquer votre sport favori jusqu'à 8 joueurs simultanés.

TEST DRIVE OFF ROAD **NEW**

Éprouvez les suspensions des 4 x 4 monstrueux tels que la Land Rover Defender 90, la Jeep Wrangler, la Chevrolet K-1500 Z 71 ou le Hummer sur 12 circuits très variés : boues, cailloux, sable, neige...

HEXEN **NEW**

Retrouvez-vous dans une quête cauchemardesque dont le but est de détruire les dirigeants maléfiques. 12 armes à votre disposition dans ce doom like au réalisme étonnant.

STAR GLADIATOR **HIT**

Un rendu des lumières et des effets de transparence impressionnants, un système de combos très original, des coups spéciaux innombrables. A voir impérativement pour comprendre ce que baston veut dire !

1/2 million de Mégacartes ça se fête !

500 jeux offerts par Micromania et ses Partenaires

SEGA SATURN

Offre Spéciale Mégacarte !
UNE 2° MANETTE GRATUITE**

La Saturn 1590 F

- + Sega Rally
- + World Wide Soccer
- + 1 Manette

NEW

LES TOPS MEGACARTE

MANX TT **NEW**

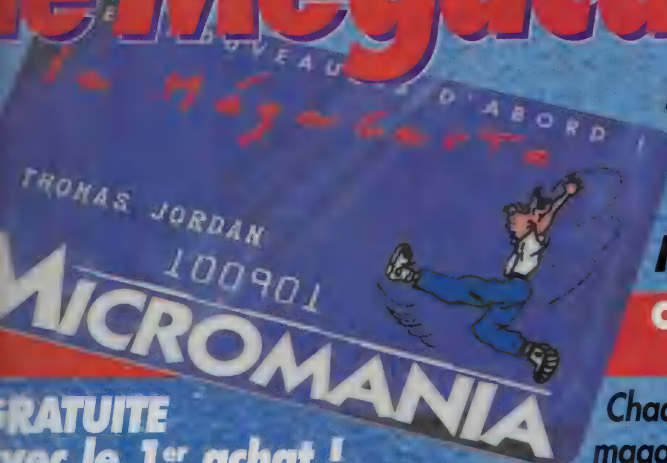
Super Bike

Découvrez cette superbe conversion du jeu d'arcade sur Saturn, le Sega Rally du 2 roues ! Ultra rapide, 3 vues différentes, des décors particulièrement soignés, une réalisation incomparable !!

DIE HARD ARCADE **NEW**

Voici véritablement le jeu de combat en 3D dans l'esprit de Street of Rage tel qu'on en rêvait sur console 32 bits. Des coups spéciaux impressionnants avec une grande variété d'armes. Une adaptation parfaite de la borne d'arcade !

1/2 million de Mégacartes ça se fête !



500 jeux PlayStation, Saturn ou PC CDROM du catalogue Micromania offerts aux plus de 500 000 porteurs de la Mégacarte par Micromania et ses Partenaires !

OFFRE VALABLE DANS TOUS LES MICROMANIA DU 1^{ER} MARS AU 30 AVRIL 97.

GRATUITE

avec le 1^{er} achat !

**et nombreux privilèges avec la Mégacarte
5% de remise** sur des prix canons !**

** sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

Chaque semaine 2 gagnants seront tirés au sort dans chaque magasin et gagneront 1 jeu de leur choix.

* Au 31 janvier 1997 MICROMANIA comptait plus de 500 000 Mégacartes !

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



**OUVERTURE PROCHAINE DE
2 NOUVEAUX MICROMANIA !**

**Micromania Les Arcades
Micromania Villiers-en-Bière**

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND **NEW**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Centre Commercial des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
16, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
rue des Pirouettes - Niveau 2
RER Les Halles - Entrée Porte Lescout
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE **NEW**

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine **NEW**

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport **NEW**
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile
Niveau 1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURAILLE
Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines **NEW**

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11 **NEW**
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA
VENTE PAR CORRESPONDANCE**
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS
Tél. 04 92 94 36 00
**OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI
DE 9H À 19H**

SATURN

PLAYSTATION

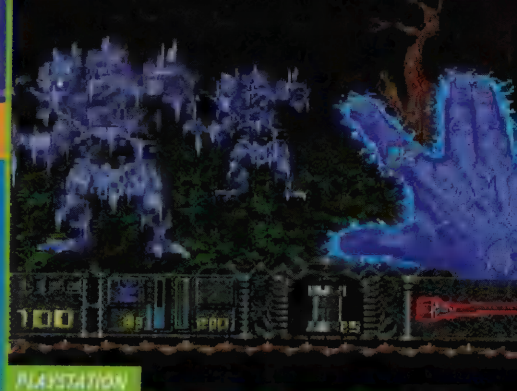
● GT Interactive/Avril



La dernière arme de chaque personnage consomme énormément de magie mais demeure très efficace.

La grosse particularité de Hexen par rapport à Doom tient au choix des personnages et à l'aspect quête, beaucoup plus prononcé. Vous pourrez choisir votre héros parmi les trois proposés, et ainsi varier les plaisirs sur un même niveau. Le guerrier est un personnage puissant et résistant, mais qui ne connaît pas grand-chose à la magie. Le magicien, aux sorts démoniaques, ne doit en revanche jamais combattre au corps à corps car il est peu résistant. Quant au clerc, il incarne un subtil compromis entre les deux premiers personnages.

Au niveau de la quête, on remarque que les niveaux sont liés entre eux et qu'il est indispensable de naviguer de niveau en niveau à la recherche d'interrupteurs qui vous permettront de finir un monde (le premier monde compte sept niveaux...). Même s'y on se triture pas mal les méninges au cours des phases de quête, il n'en reste pas moins que la partie action est digne de celle d'un Doom. Vous pourrez récupérer trois armes en plus de celle de base, et une quantité hallucinante d'objets en tout genre. Sur fond d'ambiance gore, la trentaine de niveaux devrait donner bien du fil à retordre même aux plus fanatiques. Un morceau que l'on attend avec une impatience non dissimulée.



PLAYSTATION

Le magicien possède des sorts assez puissants. Voyez comme il glace ses ennemis.

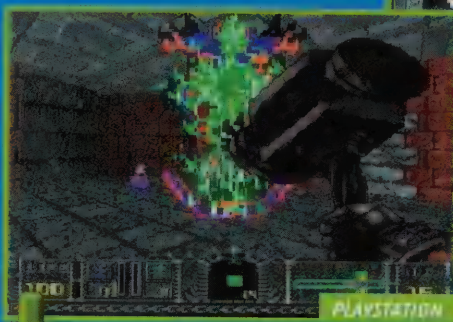
Hexen

Doom-like longtemps annoncé, longtemps repoussé, Hexen devrait enfin voir le jour sur Saturn et Playstation dans le courant du mois d'avril. Préparez-vous à bouffer du Minotaure...



SATURN

Les créateurs de Doom et Heretic n'ont bien évidemment pas oublié que c'est son aspect gore qui a fait le succès de Doom.



PLAYSTATION

Les armes du guerrier vous obligeront à aller au corps à corps. Vous n'en apprécierez que mieux vos ennemis.

L'ambiance médiévale-fantastique est parfaitement retranscrite.

À la différence des versions PC et Mac, une longue intro vient vous mettre dans l'ambiance.

PLAYSTATION



Killersenki - Ze Epopeh

Ze nouvelles Zaventures du Killer, c'est pour bientôt, mais pas pour tout de suite. Ça n'empêche pas d'en parler, bien sûr. Un titre déjà mythique, développé à 0,8%.

Vous aviez trouvé en Ze Killer premier du nom un hit indéclassable, mais c'était par manque d'imagination: Killersenki - Ze Epopeh est franchement meilleur (et on ne vous parle pas du prochain, s'il y en a un). C'est à un véritable festival d'innovations techniques auquel le joueur assis (s'il ne l'est pas déjà) est convié: Lotion Kapture (effets de brillance sur les perruques), placages de texture sur les petits boutons de la Killeuse (vérifiez: sa peau paraît bien hydratée), ajouts d'odeur, notamment celle des cadavres en putréfaction, hyperréaliste (pour peu que vous disposiez d'un sextupleur d'odorat, 900 F chez Darty)... Le scénario n'est pas en reste, puisqu'il est franchement drastique, à se vider de rire... et d'émotion. Je m'esplik: tantôt Ze Killer et Ze Killeuse

s'entretenant (rires), tantôt ils sont copains comme cochon et truie (émotion). Un must.

Pour battre Franken, aussi gothique que Britannique, ne faites pas Droite/Diagonale Bas-Gauche, tapez dans le tas.



NONTENDI 64

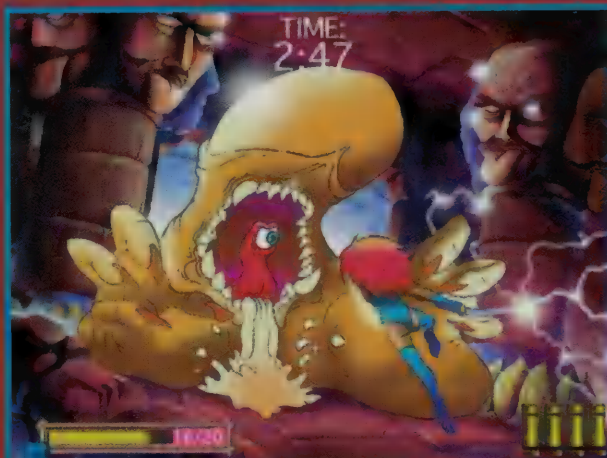
● Kill & Sons/Bientôt



Pour booster Ze, il vous faut impérativement découvrir la recette du Killer Juice®. **Tips:** le placenta de kangourou est à dénicher dans la cervelle du boss du quinzième niveau, Pruneau Mesregrets. Gaffe à Katrine, sa femme, plus dangereuse qu'il n'y paraît.

Le dessinateur mythique, Karazakian, a créé tous les personnages. Il a fallu ensuite des mois pour trouver des acteurs qui ressemblent à ses premiers jets. Même le dos.

Selon des rumeurs, Ze Killer aurait un faible pour la Killeuse. Au fond, c'est un tendre.



Conseil d'ami: pour venir à bout de ce boss, prenez la Killeuse, elle n'en fera qu'une bouchée. Évitez Ze, c'est un gland sur ce coup-là.

Spider

BMG persiste et signe avec Spider, un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D. A la différence de Pandemonium, vous dirigez non plus un humain, mais une araignée.

Tout commence dans un laboratoire de recherche futuriste. Un scientifique est en train d'effectuer une expérience génétique sur une araignée lorsqu'il est assassiné par une bande de mercenaires sans scrupules. Vous incarnez l'araignée, et devrez l'aider à sortir indemne du bâtiment dans lequel elle se trouve. Plusieurs lieux sont à visiter tels que le laboratoire ou les entrepôts de l'atelier. Bien évidemment, chacune de ces pièces comporte des ennemis ou des pièges qu'il vous faudra éliminer ou éviter: rats, guêpes, flammes d'acide, étaux ou encore jets de flammes. Pour se défendre, votre araignée récoltera au cours de sa quête divers objets: lance-missiles,

lance-flammes ou dard vénimeux. Le système de jeu est le même que celui de Pandemonium: vous déplacez votre araignée vers la gauche ou la droite, mais aussi vers le haut ou le bas. Elle est également capable de se déplacer au plafond ou de descendre le long d'un fil. Le tout baigne dans de la pure 3D et des effets lumineux splendides. Envie de tisser? Attendez avril prochain!



L'introduction du jeu, comme toujours magnifique chez cet éditeur, est en images la synthèse d'une excellente qualité.



L'expérience tourne mal: un commando vient vous tirer trois balles dans le dos...



Faut pas la chauffer, l'araignée: elle sait se défendre et exploser ses ennemis.



De mieux en mieux, voilà maintenant que votre araignée est équipée d'un lance-missiles. Non mais, le rêve!

Grâce aux gadgets qu'elle peut cumuler, l'araignée que vous contrôlez devient plus en plus puissante.



PLAYSTATION

● **BMG/Avril**

Mass Destruction

Mass Destruction, voilà un jeu qui porte bien son nom! Un tank armé jusqu'aux dents, des ennemis comme s'il en pleuvait et des bâtiments en kit "prêts à exploser". Faut-il vous faire un dessin?

SATURN

● Sega/Avril

Mass Destruction s'inspire beaucoup de Return Fire, un jeu d'action sorti l'année dernière sur Playstation. Le but du jeu est simple: atteindre puis détruire les cibles désignées dans chaque mission en écrasant tout sur son passage. Faut dire que le tank est costaud: lance-flammes, obus à volonté, missiles téléguidés, roquettes, mortier, mines antipersonnel... bref, mieux vaut ne pas lui refuser la priorité. Pour les fantassins ennemis, économisez vos munitions: écrasez-les plutôt sous vos chenilles. Après tout, c'est ce qui fait le charme de ce genre de jeu. Et les graphismes en 3D s'y prêtent bien. Tous les éléments du décor peuvent être détruits, à l'exception de quelques murs blindés. Comme dans Soviet Strike, le joueur studieux (comprenez "qui explose tout") est souvent récompensé par des munitions et du blindage en rab. Mais ne croyez pas pour autant que Mass Destruction est une balade pépère. La résistance est farouche et si les premiers niveaux sont faciles, les autres vous donneront du fil à retordre.



Ne faites pas dans le détail: détruisez la maison avec le tank ennemi.



Ce port est un des objectifs de la première mission, sa destruction n'est pas gratuite (pour une fois).

Un lance-flammes, rien de tel pour réchauffer le cœur. Et en plus, il est très bien rendu à l'écran.



Certains murs sont indestructibles, mais il y a toujours un passage.

N'hésitez pas à tout détruire pour trouver quelques options.



OPÉRATION RASE-MOTTES



Avant: le calme plat.



Après: là, on voit mieux les options.



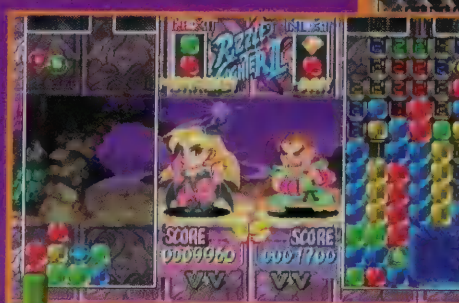


Les pièces avec un chiffre sont envoyées par l'adversaire et vont bientôt se remplir de la couleur correspondante.

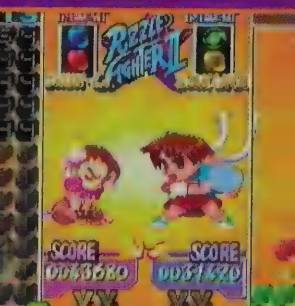
Plutôt que resservir un réchauffé de baston Street Fighter X.2B et des brouettes, Capcom se décide enfin à changer de registre. Ce petit clone de Tetris puise son inspiration graphique dans les jeux de baston de la compagnie japonaise. Vous avez le choix

entre huit personnages façon SD (Ryu, Ken, Sakura, Chun Li, Felicia, Donovan...) sans compter les incontournables persos cachés. Le déroulement est simple: il faut assembler les pièces de même couleur de façon à former des blocs, puis les faire exploser en les touchant avec les billes de couleur correspondante. Cela déclenche des coups spéciaux et, si vous enchaînez les destructions de blocs, cela fait des combos, évidemment! Voilà un système original et parfaitement dans l'esprit du

jeu de baston. On en a les doigts qui tremblent et la bave aux lèvres!



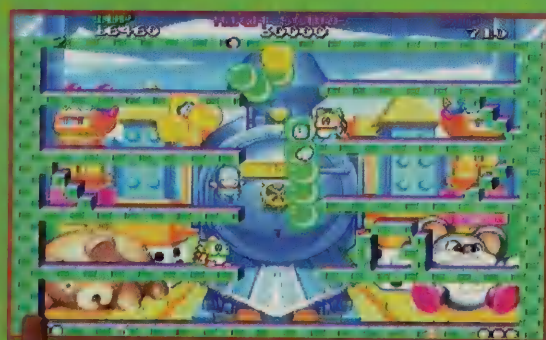
Les boules font exploser seulement les pièces ou blocs de la même couleur. À vous de trouver les bons enchaînements.



Super Finish pour Sakura! Remarquez comment elle a assemblé les pièces bleues pour former un rectangle.

PLAYSTATION

Capcom/Avril



Il faut emprisonner les monstres dans des bulles.

Bubble Bobble a déjà fait l'objet d'une adaptation austère sur Playstation: graphismes dignes d'une 8 bits et pas de nouvelles options. Bref, une conversion indigne de ce jeu mythique où vous dirigez des dragons qui emprisonnent les ennemis dans des bulles

avant de les détruire. Taito rectifie le tir avec ce Bubble Bobble 2 (qui n'est pas Rainbow Island), une version relookée avec de nouvelles options (comme les bulles tornades) et des boss inédits. Les vieux de la vieille reconnaîtront les anciens tableaux, mais le fun est au rendez-vous.



Le boss de Bubble Bobble revient... mais dès le début du jeu, cette fois.



Éclatez les bulles contenant des éclairs pour les projeter ou libérez l'eau des bulles pour noyer les ennemis.



Bubble Bobble 2

Version revue et corrigée du premier volet, Bubble Bobble 2 va faire chavirer le cœur des nostalgiques. Souvenirs, souvenirs...

PLAYSTATION

Taito/Avril

Tous les tips pour les consoles
32bits et la console 64 bits, testés,
classés, mise à jour quotidienne

Astuces

Rapidité

Rapidité du service (pages courtes, interruptibles)
Rapidité de la mise à jour : tu trouveras des
astuces pour les nouveautés dès leur sortie.

Dates de sortie des jeux en
France, aux Us, au Japon.
Il y a aussi les potins aussi !

Previews

Gagne consoles et jeux

Jusqu'à 2 jeux à gagner par jour (expédiés dès le
lendemain !) et 5000 F de bons d'achat par mois !

Solutions

Les jeux d'aventure déferlent sur les
consoles, 3615 TIPS a leur solution !

Coincé(e) ? Il te manque un tip, et tu as la flemme
de chercher ? Poses ta question en direct (*D) ou
en différé (*Q), nos experts te répondent !

Questions/Réponses

3615 TIPS

3615 TIPS [trɔ̃t sɛ kɛz tips] n. m. (angl. fam. *tips* : tuyaux)
La référence des 32/64 bits.

PLAYSTATION



La vue subjective est très réaliste et procure des sensations fortes.

ID4

Après avoir cartonné au cinéma, *Independence Day* vient envahir votre Playstation ou votre Saturn. Toute résistance est inutile, les envahisseurs sont déjà là...

ID4, le jeu, reprend les principales phases d'action de "ID4", le film. Ainsi, c'est à bord d'un F-14 de l'armée américaine que vous allez bouter les petits hommes verts hors du ciel des Etats-Unis. Car, chose étonnante, quand un Martien

Le jeu est entièrement géré en 3D. Des textures ont été plaquées sur les polygones et le réalisme des situations n'en est que plus impressionnant. Plusieurs vues sont disponibles: interne (dite subjective), arrière et depuis les vaisseaux extraterrestres.

Il existe également une vue du missile absolument saisissante. Le F-14 est équipé d'un canon gros calibre ainsi que de missiles air/air. Des gadgets placés dans divers endroits des niveaux vous permettront de regonfler vos réserves d'énergie et de munitions. Attention, le jour de la dépendance est proche.

SATURN

● Electronic Arts/Avril

PLAYSTATION

● Electronic Arts/Avril

vient à s'écraser sur Terre, c'est toujours sur le sol ricain ou sur les pompes à Pradel. Cette fois-ci, pas de chance pour TF1, c'est au pays de Rambo et des Droits de l'homme que l'envahisseur est venu faire son shopping.

Le survol de New York vous permet d'admirer la statue de la Liberté de près.

SATURN

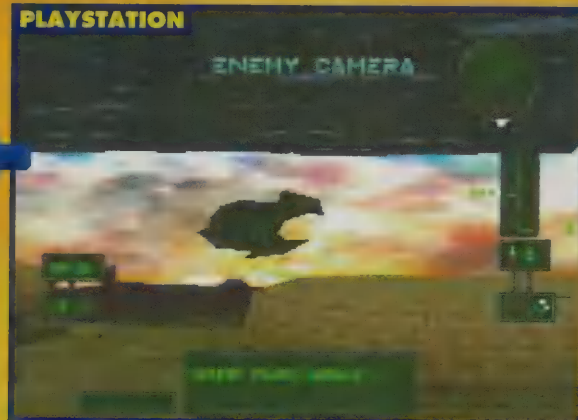


SATURN



Cap Canaveral sans une navette spatiale, c'est comme Spy sans sa canette de Kro: impensable!

PLAYSTATION



Il est possible de choisir une vue depuis les vaisseaux extraterrestres. Attention cependant à ne pas oublier votre avion, qui reste sans contrôle.

SATURN



La vue arrière est de loin la vue la plus jouable. On se rend mieux compte de sa position par rapport au vaisseau mère extraterrestre.

Si "Pandemonium" signifie également "tohu-bohu",
ce n'est certainement pas par hasard...



PANDEMONIUM!

Le jeu qui va "tohu-bohuter"
votre console !



"Une véritable perle, un petit bijou" (Consoles +)

CRYSTAL
DYNAMICS

BMG
INTERACTIVE



Quatre véhicules sont proposés. Un choix déterminant pour votre classement final.

Test Drive off Road, la simulation de rallye la plus populaire de l'Amiga et de l'Atari ST, arrive à fond les gaz sur Playstation. Proche de *Hardcore 4x4* (Playstation) et de *Off World Interceptor* (Saturn), ce jeu va vous faire connaître les joies de la conduite tout terrain.

Depuis la belle époque des ordinateurs Atari ST et Amiga, les choses ont bien évolué (à qui le dites-vous, mon bon monsieur...): la puissance des microprocesseurs a considérablement évolué et la 3D règne sans partage sur les jeux vidéo. Cette version '97 de *Test Drive* bénéficie donc de placages de texture en tout genre et est entièrement en 3D. Quatre véhicules sont à votre disposition, lesquels disposent chacun de leurs propres caractéristiques. Une douzaine de circuits sont proposés. Ils

s'articulent autour de trois types de parcours: la campagne, le désert ou les montagnes enneigées. Un mode 2 joueurs sur un même écran est prévu et se révèle pour une fois assez rapide. Plusieurs vues sont disponibles: arrière, subjective ou de trois quarts. Dérapages contrôlés le mois prochain.

En vue subjective, l'impression de vitesse est bien rendue. Il est dommage que le volant bouge tout seul, sans les mains du conducteur!



Le hors-piste n'est pas interdit, mais il vous fait perdre des précieuses secondes. Pas de temps de piqueniquer (et le reste poli).

En mode 2 joueurs, chaque participant se partage un demi-écran. L'animation est très correcte, et pour une fois assez rapide.

Test Drive off Road

Inutile de vous dire que le parcours sur neige demande une conduite irréprochable.



Un cul-de-sac! Impossible d'aller plus loin. À trop vouloir prendre les raccourcis on se trouve parfois piégé.



PLAYSTATION

● Accolade/Avril



A ce prix là, t'achètes pas t'assures pas!

Jeux
exclusivement
Neufs



Jusqu'à **3 JEUX 249F** TTC
AU CHOIX CHACUN + Frais d'envoi

Au lieu de **379F**

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Ton Cadeau surprise

Si tu réponds dans les 8 jours.



(*) Prix conseillé moyen des Jeux présentés

ite de cette offre
et bénéficie de
s les privilèges du
européen du Multimédia

roit d'entrée, ni cotisation annuelle.
ogue Magazine Gratuit chaque tri-
des Jeux, des Infos, des Nouveautés...

EAUX, en accumulant des Points fidélité !
Exceptionnel constamment
se : plusieurs milliers de
présentés dans notre Catalogue.

production française + tous les "Best
Américains !

antie d'Économie : chaque Jeu
au "Prix Club Euro" (djà -10 % sur
ublic), donne droit à une Réduction
mentaire sur un second Jeu.

aison encore plus rapide (48 h par
o) en commandant par Téléphone, par
ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours

nge de tous ces privilèges, tu as juste
3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CDI au prix
an, pendant 2 ans, même les moins chers

C-0397

BON D'ESSAI GRATUIT

PS14

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cedex 10

Voici le (les) JEUX
que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e
N°	N°	N°

Je possède une ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un
ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise
je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél. _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Nous ne pouvons pas vous livrer si vous ne pouvez pas nous livrer votre commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout outillage incomplet ou raté. Cette offre est valable uniquement par correspondance, sans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/06/97.

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(s) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et sera intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviens membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CDI au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présentée la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous enverrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je choisis 1 JEU. Je joins mon règlement de 276,90 F (249 F + 29,90 F de frais d'envoi)
Je choisis 2 JEUX. Je joins mon règlement de 527,90 F (498 F + 29,90 F de frais d'envoi)
Je choisis 3 JEUX. Je joins mon règlement de 776,90 F (747 F + 29,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* *Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.
Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date _____

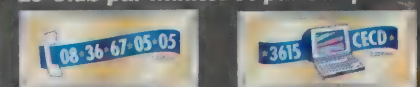
Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents du tuteur. Conformément à la loi informatique et liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vis-à-vis de nos fichiers. Pour toute information, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres prospectus d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

**DISPONIBLES : Tous
les jeux pour Saturn
et PlayStation**



Le Club par Minitel et par Téléphone



Et par internet : <http://www.cdclub.com>

Déchirez ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



Dès que vous entrez dans cette pièce, les queues de billard s'envolent puis vous foncent dessus. Du plus bel effet.

Swagman

Très proche du mythique Zelda par la vue qu'il offre et son principe, Swagman est une nouvelle production de Core Design. Premières impressions.

L'histoire débute dans la maison des deux héros, Zac et Hannah. Après une courte explication du pourquoi de votre présence, vous entrez directement dans le vif du sujet: comment libérer Hannah de sa cage? Et surtout comment sortir de la pièce où vous vous trouvez? Ramassez la lampe (qui vous servira d'arme), cassez le bocal où se trouve la clef et continuez votre route. Au détour des couloirs, vous

devrez pourfendre de nombreux monstres à l'aide de votre lampe, et, comme dans Zelda, les bombes récupérées vous permettront de casser certains murs. Le principe général impose une exploration minutieuse des lieux, et une fois que vous aurez libéré Hannah, il vous sera possible de jouer avec les deux personnages (qui peuvent effectuer des actions communes). De plus, en passant à travers des miroirs, vous pourrez accéder aux contrées des rêves où votre forme et vos capacités seront différentes. Le jeu est mignon comme tout, très jouable, et plutôt varié. Bref, un titre qui s'annonce très prometteur.



Ne cherchez pas le combat, fuyez!

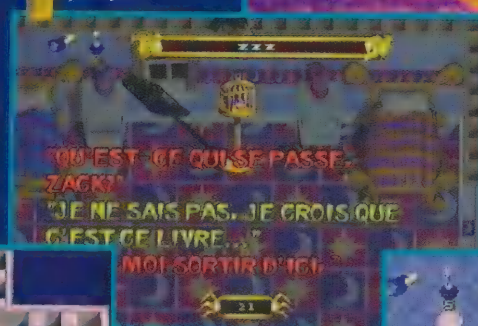
PLAYSTATION

● Core Design/Avril



Tous les habitants sont endormis. En sautant sur le lit, vous pouvez récupérer les "Z", qui symbolisent le ronflement, pour compléter vos points de vie.

Tous les dialogues seront en français.



En traversant le miroir, vous vous retrouverez dans un monde parallèle: celui des rêves ou des cauchemars. Votre forme et vos capacités d'attaque s'en trouveront modifiées.



La lampe constitue votre première arme.

Voici le héros en bonne compagnie.





L'animation n'est pas à la traîne en mode 2 joueurs.

ManX TT

Attendu depuis longtemps, ManX TT pointe le bout de son guidon sur Saturn. Enfin une simulation de moto qui tient la route?



L'intro est très réussie.

Les décors sont beaux et variés. Bon, c'est sûr, il n'y a que deux courses.

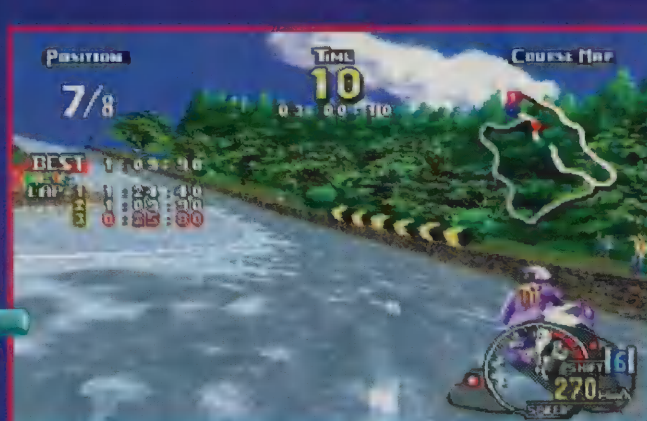


En vue subjective, les sensations sont beaucoup plus fortes dans les virages.

Il faut franchir les étapes à temps pour continuer à jouer.

L'inertie dans les virages n'est pas encore au point. Espérons que ce détail sera corrigé.

L'ombre des arbres sur la route est en fait un habile placage texture.



SATURN

● Sega/Avril

Total NBA 97

Total NBA est de retour, et on est très content! En plus de nous offrir des options novatrices, le jeu a encore gagné en rapidité et en beauté. Préparez-vous à dunker!



Six caméras différentes sont sélectionnables. Elles sont un peu plus nombreuses pour le Replay.

3 1 équipes, 348 basketteurs, 8 joueurs en simultané... Cette version 97 promet de dépoter. Au niveau des options, toute la partie "échange de joueurs" a été retravaillée. Vous pouvez à présent créer vos propres basketteurs et bénéficier d'une

Motion Capture est toujours de mise et, fin du fin, les carrures sont respectées. La salle, elle, est toujours aussi réaliste. On aperçoit au sol le reflet des lumières du plafond. Les tribunes sont encore plus vraies... et l'ambiance survoltée (les commentaires sont d'ailleurs plus présents). Pour ce qui est de la jouabilité, on remarque qu'elle a également pris un sacré coup de jeune. La prise en main est très intuitive et on peut réaliser des dribbles hallucinants ou des feintes de tir. Vous l'aurez compris, Total NBA 97 s'annonce comme une petite bombe...

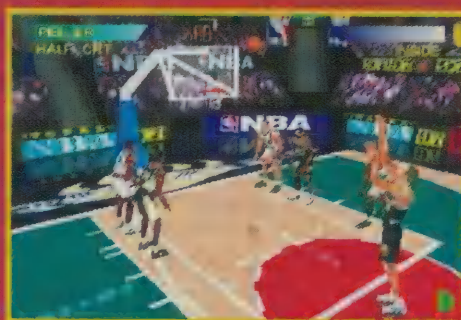
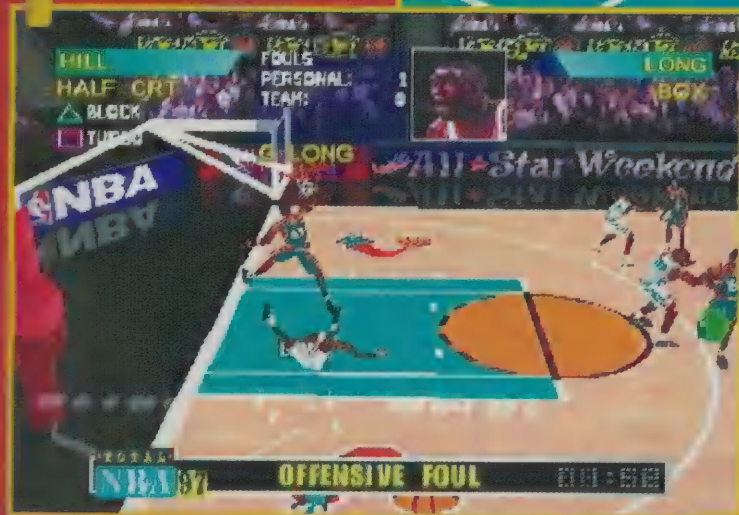
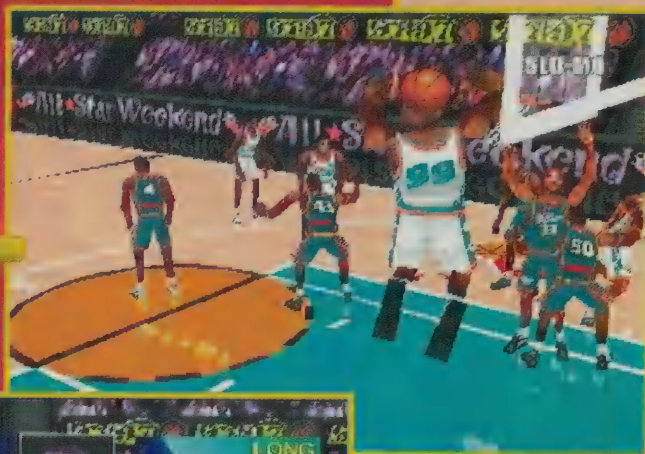
PLAYSTATION

● S.C.E.E./Avril

totale liberté dans les échanges et les achats. Le jeu a énormément gagné sur le plan visuel. Chaque personnage est composé d'un nombre de polygones plus important, les visages des joueurs ont été digitalisés, la

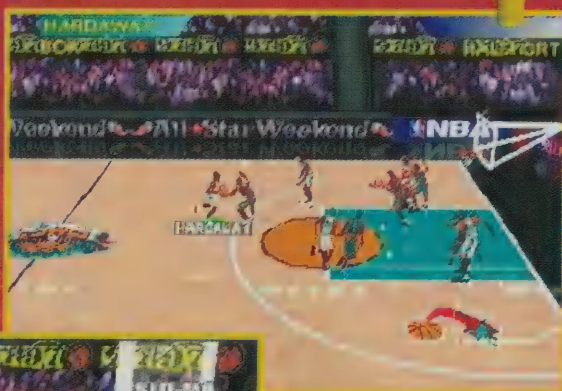
Selon le mode de jeu choisi (Arcade, Simulation ou Custom), les fautes pourront ou non être désactivées.

Les persos sont un peu anguleux, mais plus détaillés que ceux du premier épisode.

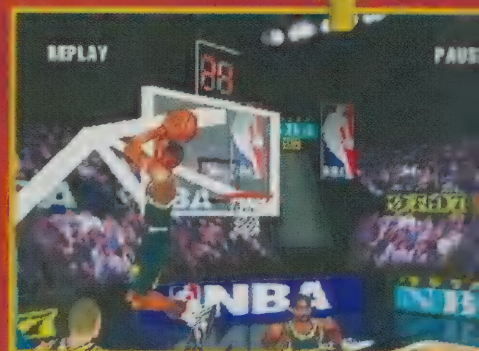


Domage que les développeurs n'aient pas poussé le réalisme jusqu'à faire que l'arbitre vous ramène la balle: ici, vous allez la chercher tout seul.

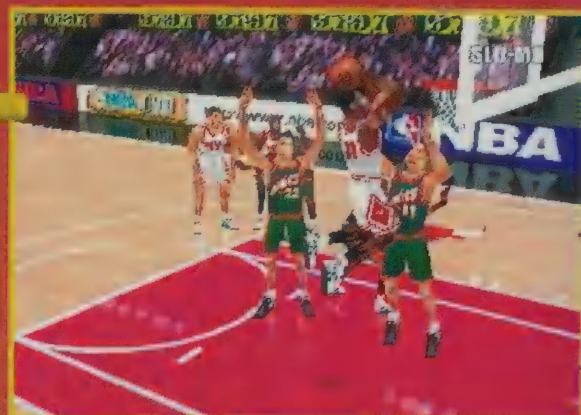
Le nom des joueurs peut être affiché.



Comme dans le premier épisode, vous pourrez diriger une caméra manuelle lors du Replay. Mais que se cache donc sous le short de ce basketteur? Réponse en avril.



Sony a respecté la carrure, la taille et même les visages des joueurs. Vous pouvez admirer Scottie Pippen en pleine action.

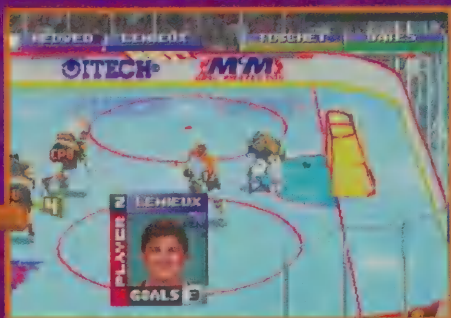




Tout comme dans NBA Jam, vous pouvez réaliser des tirs spéciaux.

NHL Open Ice

Après trois buts marqués à la suite par un même personnage, celui-ci devient "on fire". Il a donc des turbos infinis.



Adapté du futur jeu d'arcade du même nom (sic), Williams nous livre un jeu de hockey à la sauce NBA Jam, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

Vous connaissez NBA Jam par cœur et vous en avez marre de jouer au basket. Vous aimeriez retrouver le concept, mais avec un nouveau sport. Ne cherchez plus. Ou plutôt, attendez jusqu'en avril pour découvrir NHL Open Ice. Ici, les basketteurs ont été troqués contre des hockeyeurs, et le principe du jeu est toujours aussi efficace. Vous jouez deux contre deux. Dans la phase offensive, vous pouvez passer le palet, tirer au but, actionner un turbo (pour faire des super-tirs ou tout simplement accélérer), tandis

que, en défense, vous pourrez donner des coups de crosse ou bloquer l'adversaire. Plus de cent joueurs sont disponibles, et leurs caractéristiques sont évidemment expliquées en long, en large et en travers. L'action est endiablée, les coups spéciaux nombreux et on se marre vraiment bien. A suivre...

PLAYSTATION

● GT Interactive/Avril



Les actions sont très simples. Vous pouvez passer, tirer ou actionner le turbo.

APPELLE LE

08 36 68 11 43

et reçois GRATUITEMENT

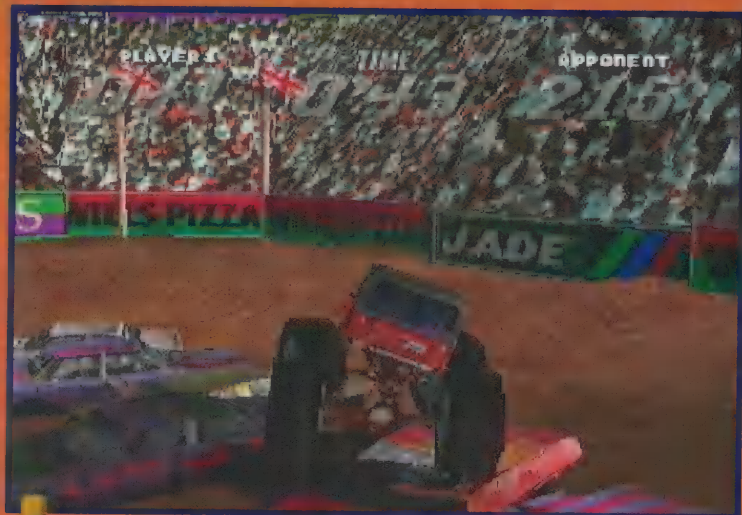


Le CD de démo jouable de Tempest sur Playstation

DISTRIBUÉ PAR **Acclaim**

CONSOLES

Tempest



Si vous utilisez le tremplin pour écraser les voitures, vous marquerez plus de points.

Même s'il vaut mieux faire attention à sa caisse lors des courses, la partie Crushing Car (littéralement "écrabouillement de voiture") est véritablement orgiaque dans le genre destruction totale. Selon la

PLAYSTATION

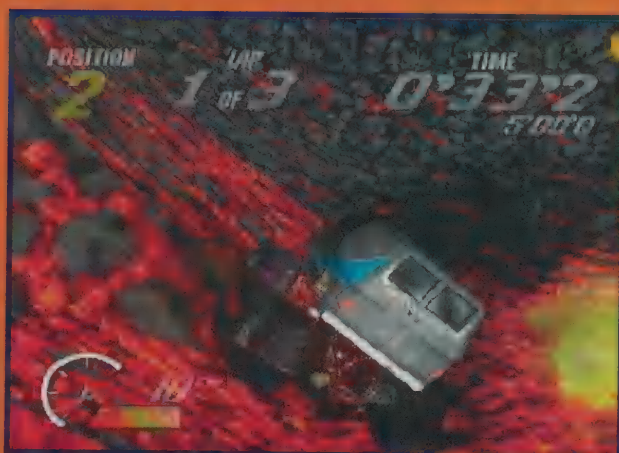
● **Psygnosis/Fin mars**

manière dont vous écrasez les carcasses de voiture, vous marquez plus ou moins de points. Le temps est compté et vous devez engranger plus de points que votre concurrent (ses points sont affichés). Orgiaque vous disais-je! Outre ce mode de jeu assez poilant, vous pourrez vous adonner à un rallye sur circuit (dans un nombre de tours déterminé),

ou encore à un rallye d'endurance (il n'y a aucun tracé de circuit, et vous devez vous repérer à la boussole). Vous devriez pouvoir choisir entre un championnat, une course d'entraînement ou une course contre la montre. Neuf véhicules pourront être sélectionnés pour traverser les onze circuits qui composent les modes de jeu.

Monster Trucks

L'équipe à l'origine de Destruction Derby, Reflection Technology, s'est remise au travail. Il est toujours question de grosses cylindrées, de castagne et de courses endiablées, mais cette fois ce sont des Monster Trucks que vous allez piloter. Encore une bonne raison pour tout casser!



Lors de la partie Rallye d'endurance, le circuit n'est pas marqué au sol. La boussole est très utile, mais il arrive parfois qu'elle vous mène dans une grosse galère. Comme ici.



↓ Votre voiture a subi des dégâts, et mieux vaut ne pas s'embarquer dans des rixes trop violentes. Les concurrents sont féroces.

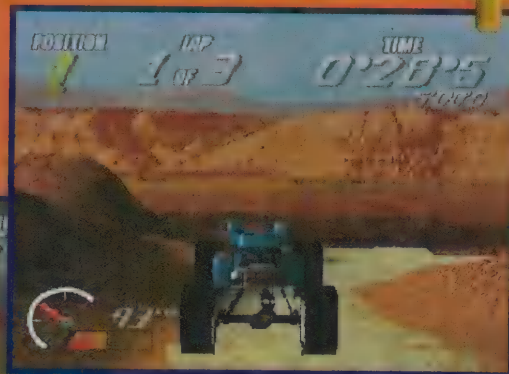
Avec une voiture rapide, les sauts sont plus fréquents. Reste que la chute fait mal, et que les voitures rapides sont peu résistantes.

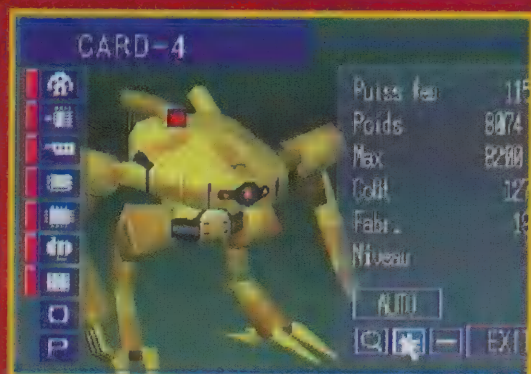


Le même circuit peut bénéficier de conditions climatiques différentes. Vous êtes ici dans la partie Rallye sur circuit, puisque la route est indiquée au sol.



Il peut arriver que vous vous perdiez. Dans ce cas, appelez l'hélico, il vous ramènera sur le droit chemin.





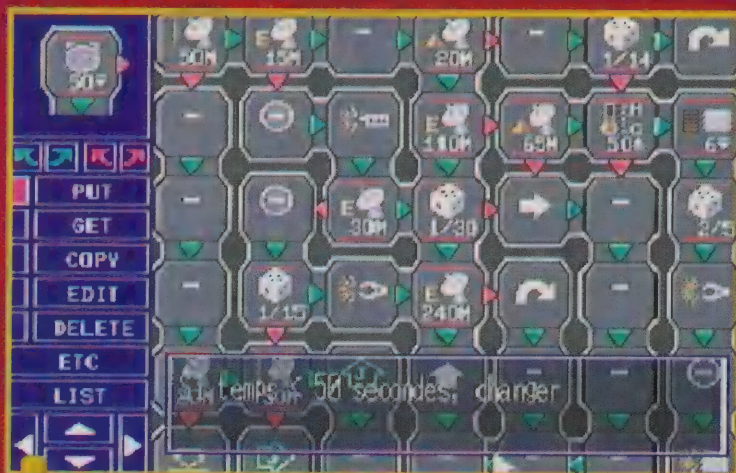
Carnage Heart

Développé par Artdink, Carnage Heart est un wargame savant pour les Einstein en herbe. Si vous aimez la réflexion, vous allez être servi.

Vous pourrez jouer les savants fous et créer vos robots.

Artlink s'est fait une spécialité des jeux cérébraux (AIV, Aquanaut's Holiday). Pas étonnant que Carnage Heart développe un aspect tactique très poussé. Contrairement à Command & Conquer, ce wargame est divisé en tours de

essentiellement économique. Enfin, avant d'utiliser vos robots, il faudra définir leur comportement via une interface graphique, véritable langage de programmation. Ici encore, un professeur propose ses services afin d'automatiser cette tâche complexe. Pour les amateurs de commerce, il y a aussi toute une partie "bizness" où l'on peut acheter du matériel, de nouveaux robots et lancer des programmes de recherche. Il ne reste plus qu'à composer des unités de combat et leur assigner des missions spécifiques (attaquer une base, patrouiller, défendre...). Les phases de combat ne sont pas interactives, vous n'avez qu'un rôle de spectateur avec la capacité de changer de vue et de zoomer. Carnage Heart est un wargame pur et dur.

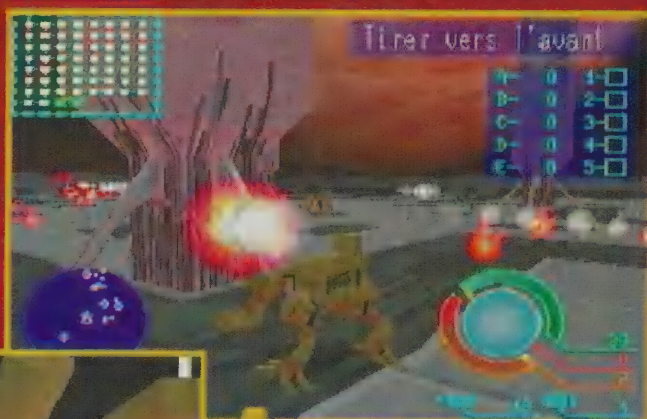


Voici l'interface graphique qui permet de déterminer le comportement des robots au combat. Il faut s'accrocher pour comprendre.

PLAYSTATION

● S.C.E.E./Avril

jeu. En tant que commandant suprême, vous avez la charge de plusieurs bases militaires. Premier objectif: créer des robots de toutes pièces, en choisissant leurs composants (réservoir, carcasse, armes, moteur, interface...) et leur blindage. Si la tâche vous semble trop fastidieuse, un ingénieur s'occupera volontiers de ces réglages à votre place. Ensuite, il faudra gérer la production de vos usines: nombres de robots produits par tour, taux de rendement, etc. Bref, une phase



Avant d'envoyer vos robots en mission, il est possible de procéder à une simulation.



Votre robot vient de se prendre un laser en pleine poire. Vous ne pouvez pas influencer sur le combat.



vous pourrez acheter l'équipement et lancer des programmes de recherche pour améliorer vos robots.



Au fil des parties, vous pourrez construire de nouvelles sortes de robots, comme ces tanks.

Mechwarrior 2

Les séquences cinématiques créent l'ambiance et dynamisent le jeu.

Adapté du célèbre jeu de plateau Battletech, Mechwarrior 2 est une simulation de robots géants armés jusqu'aux dents. Zéro gramme de finesse dans un monde de brutes!

Mechwarrior 2 n'y va pas avec le dos de la cuiller: quarante-huit missions, pas moins! Le pilotage des robots est assez simple: deux boutons pour accélérer ou décélérer, un pour changer les armes et un dernier pour tirer. Le paddle permet d'incliner la cabine de pilotage (pour viser) tandis que les boutons latéraux servent à changer de vue et à faire pivoter la cabine. Cette dernière option permet de se déplacer dans une direction tout en tirant dans une autre (très utile quand on s'échappe par exemple...). Apparemment, l'action prime, avec des ennemis très variés, quinze robots disponibles et une option 2 joueurs en Link. Les missions sont divisées en deux campagnes, avec à chaque fois des scénarios précis et bien présentés.

Les Mechwarriors ennemis sont aussi bien armés que vous. Prudence.



PLAYSTATION

● Activision/Avril

La vue externe est pratique quand il faut contourner un obstacle. La caméra est fixe.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

78 MAGASINS

AGEN - 101, crs Victor Hugo
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède
AJACCIO - Galerie crs Napoléon
ALBI - 64, r de la Croix Verte
AMIENS - 2, r Lamarq
ANGERS - 3, r de la Roë
ANGOULEME - 16, r Chabrefy
ANNECY - 3, r de la Paix
ANNEMASSE - 11, r Adrien Ligué
AUBERVILLIERS - 28, r du Moutier
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs
ARLES - 21, r du 4 Septembre
AUXERRE - 19, Bd du 11 Novembre
BAYONNE - 28, r Pannecau
BLOIS - 108, r du Bourg Neuf
BORDEAUX - 4, r du Pas St Georges
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo
BOURGES - 13, Pl Planchat
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
BRIVE - 4, r Charles Teyssier
CHALON S/SAONE - 44, r aux Fèvres
CHOLET - 11, r G. Clémenceau
CLERMONT-FERRAND - 114, Bd G. Flaubert
CREIL - 7, r de la République
DRAGUIGNAN - 3, Bd Gabriel Péri
DIEPPE - 4, r St Rémy
DIJON - 16, r Devoges
DUNKERQUE - 12, r Royer
EVREUX - 9, r des Lombards
FECAMP - 2, Place Bigot
FORT de France - 10, r J. Compère
FREJUS - 1526, Avenue de Lattre de Tassigny
GRASSE - 29, r Paul Goby
GRENOBLE - 17, Avenue Félix Viallet
HAGUENAU - 2, r des Dominicains
LA ROCHELLE - 12, r Gargoulleau
LA VARENNE St HILAIRE - 72, Avenue du Bac
LE HAVRE - 100, Avenue Foch
LE PUY en VELAY - 16, Bd St Louis
LE TAMPON (Réunion) - 199, r H. Delisle
LILLE - 41, r de la Clé
LYON - 7, crs Gambetta
MARSEILLE - 37, Avenue Cantini
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle
METZ - 12, r Sainte Marie
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers
MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs
MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle
MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem
MOULINS - 48, r des couteliers
NANTES - 9, r des Halles
NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul
NÎMES - 1, r Richelieu
NIORT - Gal Sainte Marie
ORLEANS - 103, r Bannier
PARIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant
PERIGUEUX - 16, r Eguillerie
PERPIGNAN - 35, r du Maréchal Foch
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures
REIMS - Gal du Lion D'Or
ROANNE - 19, r du Bourg Neuf
RODEZ - 24, r du Bal
ROUEN - 18, r Alsace Lorraine
SALON DE PROVENCE - 76, r M. Joffre
SARREGUEMINES - 29, r de France
SETE - 6, r Max Dormoy
ST BRIEUC - 13, r de Rohan
ST ETIENNE - 4, r Geoges Tessier
ST QUENTIN - 69, r d'Isle
STRASBOURG - 5, Pl Clément
TARBES - 6, r B. Barrère
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammoth
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II
TOULON - 20, r Vincent Courdouan
TOURS - 5, r Auguste Comte
TROYES - 34, r du Général Saussier
VALENCE - 29-31, Av F. Faure

Tél : 05.53.87.92 5
Tél : 04.42.93.60.1
Tél : 04.95.21.19 0
Tél : 05.63.49.94 4
Tél : 03.22.92.28 8
Tél : 02.41.87.59 1
Tél : 05.45.94.43 1
Tél : 04.50.51.44.4
Tél : 04.50.87.16 7
Tél : 01.43.52.70 2
Tél : 04.90.82.22 6
Tél : 04.90.96.84 8
Tél : 03.86.52.22 2
Tél : 05.59.59.41 6
Tél : 02.54.78.97 3
Tél : 05.56.01.13 1
Tél : 03.21.30.20 9
Tél : 02.48.24.92 6
Tél : 04.94.53.64 1
Tél : 05.55.17.92 3
Tél : 03.85.42.98 5
Tél : 02.41.46.06 0
Tél : 04.73.28.93 3
Tél : 03.44.25.56 6
Tél : 04.94.50.96 8
Tél : 02.35.84.63 9
Tél : 03.80.58.95 9
Tél : 03.28.66.73 7
Tél : 02.32.62.54 7
Tél : 02.35.29.90 0
Tél : 05.96.63.12 1
Tél : 04.94.53.64 1
Tél : 04.93.36.34 4
Tél : 04.76.47.14 2
Tél : 03.88.73.53 5
Tél : 05.46.41.29 9
Tél : 01.41.81.03 1
Tél : 02.35.22.72 5
Tél : 04.71.09.37 1
Tél : 02.62.27.87 7
Tél : 03.20.51.44 7
Tél : 04.78.60.33 6
Tél : 04.91.78.96 7
Tél : 01.64.37.41 9
Tél : 03.87.36.33 3
Tél : 05.58.06.39 5
Tél : 04.70.05.94 8
Tél : 05.63.66.57 3
Tél : 04.67.60.42 5
Tél : 04.70.34.09 9
Tél : 02.40.35.57 9
Tél : 04.68.32.07 6
Tél : 04.66.21.81 1
Tél : 05.49.77.05 1
Tél : 02.38.77.98 3
Tél : 01.45.04.13 1
Tél : 05.53.09.84 0
Tél : 04.68.34.05 1
Tél : 05.90.26.95 2
Tél : 03.26.77.96 7
Tél : 04.77.78.09 2
Tél : 05.65.68.94 5
Tél : 02.35.89.60 3
Tél : 04.90.56.61 2
Tél : 03.87.02.96 0
Tél : 04.67.74.81 4
Tél : 02.96.62.33 1
Tél : 04.77.41.84 7
Tél : 03.23.64.15 0
Tél : 03.88.22.54 8
Tél : 05.62.44.92 9
Tél : 05.59.64.18 6
Tél : 04.50.71.69 0
Tél : 04.94.91.39 6
Tél : 02.47.20.42 2
Tél : 03.25.73.11 2
Tél : 04.75.56.72 5

NINTENDO 64 LE COÛT DE L'ARLÉSIENNE

Confirmant les rumeurs (voir notre dernier numéro), Nintendo annonce que la sortie française de la N64 est repoussée. Les dirigeants de Nintendo France tablent à présent sur une sortie en avril ou en mai. Mais, encore une fois, on peut s'attendre au pire puisque des rumeurs persistantes laissent à entendre que la console ne sortirait pas avant septembre en France. Pourquoi un tel retard? quand arriverait-elle? à quel prix? et dans quelles conditions?... Réponses dans les lignes qui suivent.

Spy

La Nintendo 64 fait un véritable carton planétaire, et nous payons le prix de son succès. Si on prend en compte la capacité de production de Nintendo (qui est passée de 500 000 pièces par mois à 700 000, et bientôt un million), on se rend compte que Nintendo a pu fabriquer un peu plus de 5 millions de consoles depuis sa sortie. Or ce constructeur annonce en avoir déjà vendu environ 5 millions de par le monde. Un rapide calcul nous permet de constater qu'il n'a pas les stocks nécessaires pour approvisionner l'Europe entière (d'autant que les ruptures de stock sont incessantes au Japon comme aux Etats-Unis, et que l'Europe est loin d'être un marché prioritaire). Mais alors, pourquoi la console va-t-elle sortir en Allemagne, en Grande-Bretagne et très probablement en Espagne et en Italie (même si ces pays ne devraient bénéficier que de 15 000 pièces chacun, au lieu de plus de 100 000 initialement prévues)?

ILS ONT CHOISI PAL

De source bien informée, il semblerait que Nintendo Japon ait décidé de lancer sur le marché français une console spécifique répondant uniquement à la norme Secam (la France est le seul territoire de la CEE à répondre aux normes Pal/Secam). Pourquoi ce choix, alors qu'une console Pal ferait l'affaire? Ça, personne n'est en mesure de l'expliquer. Mais le fait est que Nintendo est obligé de rajouter dans sa console un modulateur de format vidéo. Une opération longue et coûteuse qui justifierait le retard de la N64. Cependant, il n'est pas garanti que cette puce sera aussi performante que celle de

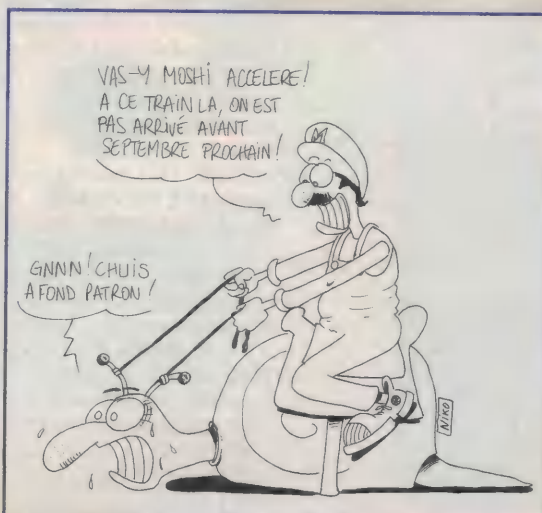
la N64 à la norme NTSC.

La dernière raison à ce retard est plus contestable mais il faut en tenir compte. Nintendo France est en pleine restructuration (comprenez qu'il est fort probable que de nombreuses personnes soient licenciées). Sortir la console alors que cette restructuration n'est pas menée à terme peut devenir vraiment problématique pour Nintendo. La solution serait donc de retarder la sortie de la console.

QUAND PEUT-ON L'ATTENDRE? ET A QUEL PRIX?

Nintendo France espère donc sortir sa console en avril ou en mai. Or, à ce jour Nintendo France n'a reçu aucune confirmation de la part de Nintendo Japon, seul décisionnaire de la sortie de la console en Europe. La filiale française ne fait qu'exécuter des ordres, et, pour tout avouer, fut aussi surprise que vous de savoir que la console ne serait pas à l'heure. Pour ce qui est du prix, nous avons appris, de source sûre, que la N64 serait vendue 1 499 francs avec un pad. Ce qui n'est pas surprenant, et laisse l'opportunité à Sony et Sega de ne pas baisser le prix de leurs consoles... Les premiers jeux disponibles seront Pilotwings 64, Mario 64, Wave Race 64 et Shadow of the Empire. Maintenant accrochez-vous, on vous a réservé le meilleur pour la fin! Encore une fois rien n'est officiel, mais il y a de grandes chances pour que vous trouviez les Mario et autres productions de Nintendo à un prix compris entre 369 et 399 francs! Complètement hallucinant quand on connaît les prix de la mémoire. Mais attention, même si Nintendo peut se permettre une telle folie, il n'en sera pas de même pour les éditeurs tiers. Car, on le répète, la mémoire coûte cher, et un éditeur ne peut se permettre de sortir un jeu de 90 méga à moins de 550/600 francs sans y laisser des plumes... Qui a dit "concurrence déloyale"?...

Pour résumer, la console sera disponible au mieux en mai (même si ce n'est pas une bonne période pour un lancement), au pire fin septembre. Nintendo France estime pouvoir vendre 300 000 consoles d'ici à la fin de l'année, tandis que les observateurs tablent sur 250 000 pièces. L'optimisme est donc de rigueur chez Nintendo, mais vu l'impatience des consommateurs, et leur déception depuis l'annonce de ce nouveau retard, on peut s'attendre à bien des rebondissement. De plus, deux inconnues demeurent. Quelles quantités seront disponibles? et comment réagiront les éditeurs tiers au fait que les jeux de Nintendo soient si peu chers? Réponse très bientôt, du moins on l'espère...



■ **L'ANNONCE DU RETARD** de la version française de la N64 a fait flamber les prix des consoles et des jeux vendus sous le manteau. Certaines personnes annoncent avoir trouvé la console plus un jeu à plus de 3 500 francs, et des jeux seuls à plus de 1 000 francs!

■ **ON NE SAIT RIEN** de la compatibilité entre les consoles, mais la société Blaze a d'ores et déjà commercialisé un adaptateur qui permet de "surélever" le port cartouche. Un magasin suisse, Virtua Games, se fait un plaisir de vous le vendre pour 200 francs (tél. 00-41-21-922-68-10). En attendant, Datel vient de sortir aux States un Game Shark pour la Nintendo 64...

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



• Une image de marque

Tous les passionnés connaissent notre Enseigne

• Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans

notre meilleure publicité ? Nos magasins

• Une assistance complète

de l'étude du projet à l'ouverture du magasin

• Une vraie Centrale d'Achat

Logistique et entrepôt sur 500 m²

• Une exclusivité territoriale et une formation

Plusieurs magasins pilotes

• Une publicité nationale

Présence dans la presse spécialisée depuis 1993

Avec DOCK GAMES

Vos intérêts sont en jeu
1992 - 1996,

73 magasins en France.

Notre objectif 97

110 magasins

Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Crêneau

■ vous êtes sur une zone de chalandise,
d'environ 50000 habitants

■ vous disposez d'un apport personnel
de 150 K€,

ALORS ÉCRIVEZ NOUS,

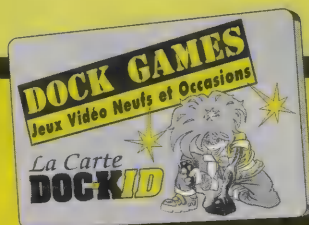
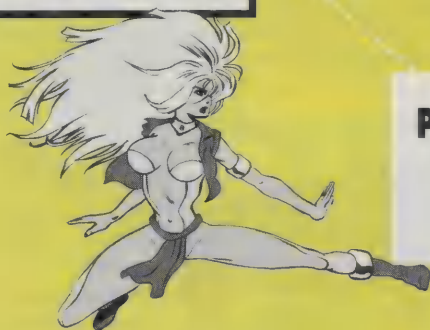
nous allons peut-être faire la prochaine
Partie ensemble...!

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Social et Entrepôt :

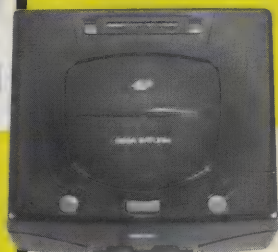
ZI N° 3 Espace V. Hugo

BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espagnac



**DOCK GAMES PAIE COMPTANT
AUX MEILLEURES CONDITIONS
VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO**

(voir conditions argus dans votre magasin
le plus proche)



console SATURN & un Pad
+ SEGA RALLY



1590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Crusader no Remorse

NBA Live 97

FIFA 97

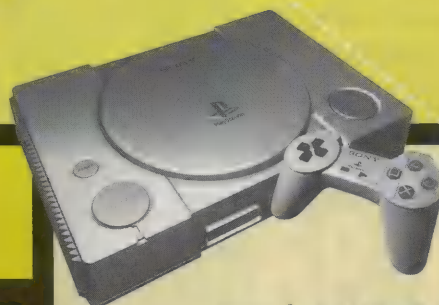
Micro Machine 3V

The Crow

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX.

ARLES - 21, rue 4 septembre
AUXERRE - 19, Bd 11 novembre
BOULOGNE S/MER - 77, rue Victor Hugo
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
DRAGUIGNAN - 1, Bd Gabriel Péri
FECAMP - 2, Place Bigot
ROANNE - 19, rue du Bourg Neuf
SALON DE PROVENCE - 76, rue M. Joffre
SARREGUEMINES - 29, rue de France

**POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES
COMPOSE SUR TON TÉL.
LE 08-36-68-22-06**



Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Crusader no Remorse

Wing Commander 4 - Time Crisis

Micro Machine V3 - Nascar Racing 97

Gensu Suikoden - Magic The Gathering

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX.

DOCK GAMES S'ENGAGE !

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.

Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES**
AVEC LA CARTE DOC-KID.

- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX
DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion.

- A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
À UN PRIX DOCK GAMES.

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

- A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7
AU 08-36-68-22-06, sur les magasins, les promotions, les astuces
sur les jeux, etc...

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes :

Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay - Lisieux - Beauvais - Brest
Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg-en-Bresse - Lorient - St Nazaire
La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres - Rochefort - Saintes - Gap
Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans - Lons le Saulnier - Vannes
Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux
Beziers - Auch - Pau - Carcassonne - Verdun - Castres - Orange
Montélimar - Aubenas - Autun - Chaumont - Bar le Duc - Charleville
Mulhouse - Belfort - Colmar - Besançon...

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

■ **DES PROS DU SNOW-BOARD** auraient été contactés par Nintendo en vue de réaliser des séquences de Motion Capture. Si cela s'avérait, on peut s'attendre à un jeu de snow-board sur Nintendo 64 d'ici peu.

■ **APRES STREET FIGHTER THE MOVIE**, Capcom a annoncé son intention de tourner un film inspiré du jeu Resident Evil. Ça va saigner sur les écrans.

■ **UNE VERSION PLAYSTATION** de Turok est en préparation. Sortie prévue pour décembre aux Etats-Unis.

■ **LA VERSION FRANÇAISE** de Dragon Ball Z Densetsu sur Playstation ne verra jamais le jour. Pourquoi? Bandai est incapable de nous répondre... Allez donc le chercher en import si vous êtes intéressé.

■ **DIGITAL DANCE MIX**, dont nous vous parlions dans le dernier numéro de Consoles+, est n° 2 des ventes Saturn au Japon. Les goûts et les couleurs...

Fifa 64 (N64) OHÉ! OHÉ! OHÉ!

● Soyons francs: tout ce que l'on sait, c'est que l'on ne sait rien sur ce FIFA 64. Le secret est bien gardé, et seules



quelques images ont filtré. Combien d'équipes? quels seront les joueurs phares? combien de caméras? des commentaires en cours de match?... Malgré de pressantes questions auprès d'Electronic Arts, seule une fiche-produit plutôt laconique nous a été retournée. Donc, plutôt que vous raconter des bêtises, on préfère vous montrer des images et vous dire qu'il devrait sortir au printemps.

SORTIE PRINTEMPS 97



SORTIE MAI 97

Exhumed (PS) TOUT-EN-ACTION

● Après un passage remarqué sur Saturn, Exhumed va tenter de séduire les possesseurs de Playstation. L'action se déroule dans l'Egypte ancienne et votre rôle consiste à retrouver le corps du pharaon Ramsès, dérobé par des pilliers de tombes. Vue subjective, armes à profusion, ennemis redoutables, passages secrets, animation souple et rapide, musique d'ambiance très correcte... tous les ingrédients d'un bon doom-like sont ici réunis. Distribué par BMG, Exhumed est attendu pour le mois d'avril prochain.

Quest for Fame (PS) ÇA VA GRATTER!

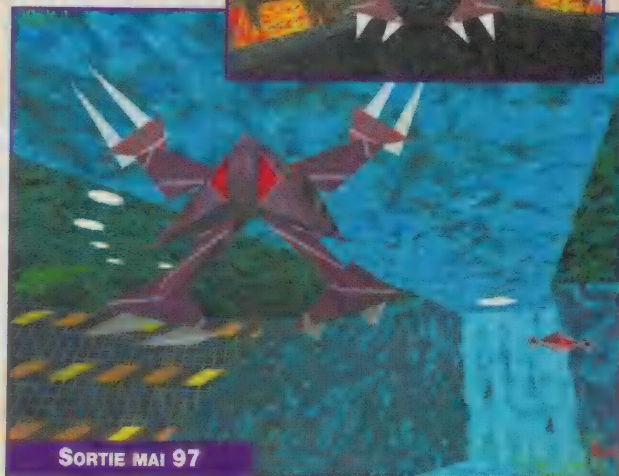
● BMG appelle ça un "CD-Rom musical réellement interactif", et ce jeu vraiment étrange sort sur Playstation. Le principe? À l'aide d'un médiateur électronique fourni avec le jeu, il vous faut marquer le rythme sur des morceaux du groupe Aerosmith à mesure que s'affiche la rythmique. Vous débuterez modestement dans votre chambre puis, après avoir répété dans un garage avec des amis, vous décrocherez votre premier contrat. Et si vous jouez bien, vous pourrez accompagner Aerosmith devant des millions de personnes. Le rêve, quoi...



SORTIE MAI 97

Descent 2 (PS) LE RETOUR!

● La suite de Descent, Descent 2, arrive sur Playstation. Voilà une nouvelle qui devrait ravir les possesseurs de la 32 bits de Sony. Si le principe du jeu est identique à celui du premier épisode – vous dirigez un vaisseau avec une totale liberté de mouvements dans des couloirs gigantesques –, le jeu est cependant beaucoup évolué sur le plan technique: ennemis et décors ont gagné en finesse et en couleur. Pour ce deuxième épisode, une multitude de nouveaux niveaux ainsi qu'une flopée de monstres inédits font leur apparition. Un petit robot sera désormais à vos côtés et vous servira de guide à travers les nombreuses mines traversées.



SORTIE MAI 97

TEENAGE LINE



"TEENAGE LINE", c'est le numéro de téléphone **N°1** chez les "teenagers" qui aiment bouger, s'éclater et se faire plein de nouveaux amis...

Une fois en ligne, tu pourras dialoguer avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service. (C'est le plus gros forum de France)

Surtout n'appelle pas, c'est trop cool pour toi !!!

08-36 68 1110



THE SIMPSONS™


UNE PLAYSTATION A GAGNER?

NO PROBLEM!



08 36 68 00 23

Prépare-toi au combat.



MORTAL KOMBAT™

LE JEU INTERACTIF PAR TELEPHONE

08-36 68 20 10



POWER RANGERS

JOUES ET GAGNE AU:

08 36 68 50 40



LUCKY LUKE

AU

08 36 68 00 05

36 15 LUCKY LUKE

DES MILLIERS DE TRADING-CARDS À GAGNER!!!

AUX FRONTIERES DU REEL

THE X FILES

LA VERITE EST AILLEURS...

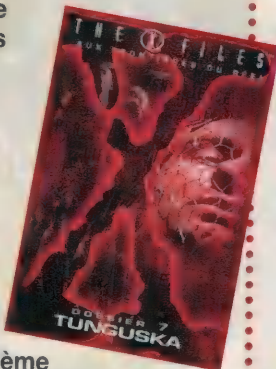


08 36 68 30 60

■ **INITIALEMENT PRÉVU** à 6 800 yen (315 francs), le prix de Final Fantasy VII a été revu à la hausse juste avant sa sortie par les grossistes japonais. Le prix de vente en gros est passé à 9 600 yen (440 francs). Les boutiques françaises vous le céderont pour environ 700 francs. Si vous le trouvez...

■ **EN REGARDANT LES FICHIERS DU JEU FIGHTERS MEGAMIX** sur un PC ou un Mac, il vous sera possible de découvrir des photos de jeu en haute résolution ainsi que des textes rédigés par les développeurs (on y parle d'ailleurs d'un certain Driver Megamix...).

■ **ALORS QUE M6 NOUS PROPOSE UNE ÉNIÈME REDIFFUSION DES "X-FILES"**, PFC Vidéo joue la carte de l'inédit en sortant "Tunguska", le septième volume des aventures de Mulder et Scully. Cette cassette vidéo regroupe deux épisodes, les 9 et 10 de la quatrième saison. Au programme, Krycek, le retour, Mulder au Goulag, Scully plus ravissante que jamais, un mystérieux "Cancer noir" et une carte collector X-Files...



Rocket Jockey (PS)

MY NAME IS ROCKET BOY

● Sérieux concurrent du récent Jet Moto, Rocket Jockey vous propose de concourir sur Playstation avec des fusées plutôt spéciales. Le seul moyen de faire tourner vos fusées est de s'agripper avec des filins à des poteaux. Loupez le poteau, et c'est la chute. Trois modes de jeu sont proposés: le Rocket Racing (dix courses), le Rocket Ball (mélange de polo et de cross) et le rocket War (le dernier sur sa selle est vainqueur). Ça va vite, ça a l'air fun, reste à savoir ce qu'il en est de la version multijoueur.



SORTIE MAI 97

Need for speed 2 (PS)

U NEED FORCE?

● Pour ceux qui ont toujours rêvé de rouler les belles mécaniques, Electronic Arts a concocté Need for Speed 2, une simulation de course automobile de haut standing pour la Playstation. Lotus, MacLaren, Jaguar, Ford GT-90 et autre Ferrari seront les bolides avec lesquels vous allez avaler du bitume. Le grand luxe! Une dizaine de circuits sont proposés à travers le monde entier: USA, Australie, Canada ou Europe du Nord pour ne citer qu'eux. Un mode 2 joueurs en écran splitté est également prévu.



SORTIE MAI 97

Clayfighter Extreme (N64)

DES COMBATTANTS DE PÂTE

● Les photos étaient trop belles. Nous avons craqué. Pour ce nouvel opus de Clayfighter, sur Nintendo 64, Interplay nous gratifie de somptueux décors et de persos encore plus hallucinants. Une dizaine de nouveaux protagonistes ont fait leur apparition et on parle d'aires de combat démentielles dans lesquelles vous pouvez balancer votre ennemi au dernier plan et poursuivre les hostilités. Ça a l'air toujours aussi déjanté, ça ne se prend toujours pas au sérieux et on risque d'en reparler d'ici peu.



SORTIE MAI 97

Speedster (PS)

PSYGNOSIS JOUE AUX TUTURES

● Nombreux sont ceux qui le comparent déjà au mythique Micromachines. Et pour cause. Sur Playstation, on y retrouve un angle de vue similaire (bien que modulable), un gameplay très simple d'accès, des voitures minimalistes et un fun assuré. Neuf courses en "vraie 3D" (dont une cachée) sont disponibles, des véhicules variés qui s'arrachent la vedette et un mode 2 joueurs en écran splitté viennent parfaire le tableau.



SORTIE MAI 97



STREET RACER



8 JOUEURS... 3D... COUP DE Foudre ASSURÉ



un environnement 3 D...

une course endiablée !

Plus de 24 circuits...

8 joueurs en simultané...



■ **LORS D'UNE CONFÉRENCE DE PRESSE** à Tokyo, le président de Sony, Ideri Nobuyuki, a affirmé que sa société continuerait à vendre pendant encore deux à trois ans son modèle 32 bits. Il n'y aurait donc pas de Playstation 2 avant 1999.

■ **OVERGAME** est un nouveau site Internet français entièrement dédié aux jeux vidéo. Les mises à jour sont fréquentes et le ton très sympa.
<http://www.overgame.com>

■ **LA PLAYSTATION** est en rupture de stock depuis le 24 décembre. À la date du 3 février, les stocks n'étaient toujours pas renfloués... Que les impatients se rassurent, ils pourront collectionner en attendant les cartes téléphoniques à l'effigie de la console... Comment ça, on peut pas jouer avec ?

■ **LES NOSTALGIQUES** se souviennent sans doute d'"Hebdogiciel". Le groupe ACBM vient de sortir un trimestriel de la même trempe. Au sommaire du n° 1: 0% de pub, le piratage en toute simplicité, les bugs du Pentium, et du Carali à toutes les pages! À déguster saignant.

"Tentacularisation" (!) EIDOS S'EN VA-T-EN GUERRE

■ Depuis sa fusion avec US Gold, Eidos n'a de cesse de faire parler d'elle. La société vient en effet de conclure de nouveaux accords en vertu desquels elle assurera la distribution des produits MGM en Europe, ainsi que l'édition et la distribution de tous les jeux d'une nouvelle société, Ion Storm. Si son nom n'est pas encore connu, cette équipe de développement a déjà la cote. Et pour cause: elle a été fondée par trois développeurs superstars, John Romero, qui est à l'origine de jeux tels que Doom ou Quake, Tom Hall, ex-directeur artistique de 3D Realms (Duke Nukem), et Todd Porter, qui a participé à la création de certains jeux d'Origin. Par ailleurs, des rumeurs font état de pourparlers entre Eidos et Peter Molyneux (un ancien de Bullfrog qui vient de créer sa société). Qui a dit: tentacularisation?"

Le nouveau front

SEGA ET BANDAI NE FONT PLUS QU'UN

● Le 1er octobre 97 prendra effet la fusion du géant de l'électronique Sega avec le fabricant de jouets Bandai. Plutôt inattendue, cette union va donner naissance à Sega Bandai Ltd., une société au chiffre d'affaires de 30 milliards de francs. On sait que les deux firmes ont eu de sérieuses déconvenues (Sega a du mal à endiguer le raz de marée de Sony, et Bandai termine l'année dans le rouge), mais est-ce là une raison pour fusionner ? Quelques mauvaises langues prétendent qu'il s'agit plutôt d'une "absorption". En effet, le nouveau conseil d'administration sera, semble-t-il, entièrement dévoué à Sega... Mais bon, là n'est pas la question. Ce qui nous intéresse, c'est ce qu'ils vont faire maintenant. Selon un analyste cité par "Libération", "l'hypothèse la plus prometteuse" serait que Sega abandonne petit à petit sa console 32 bits pour se consacrer exclusivement à l'édition de jeux. Démenti immédiat de la nouvelle société qui dit vouloir continuer son activité de constructeur. Bref, un nouveau front se lève à l'Est, et peut-être bien que ça va faire mal... D'autant que la société Katz Media s'apprête à distribuer la Pippin en Europe dès avril.



Ne dites plus "occas", dites "recyclage"

RECYCLE WARE FAIT SAUTER LA BANQUE!

● Voilà plusieurs mois que nous nous demandions ce qui était en train de se construire à la place de la banque, rue Pierre-Lescot, au cœur du Forum des Halles. Maintenant, on le sait: c'est un magasin de jeux vidéo pas comme les autres. Ici, vous n'échangez pas vos jeux, vous les recyclez! En fait, c'est la même chose, mais, à la différence d'autres magasins, cette boutique est très réglementée. Quand vous voulez échanger... euh, pardon, recycler un jeu, le vendeur lit son code barre et le prix de reprise (tiré d'un argus remis à jour fréquemment) s'affiche sur l'écran de l'ordinateur. Simple, propre et efficace. Ensuite, il vous remet un bon d'achat utilisable pour acheter soit un jeu neuf, soit un jeu recyclé. Les jeux recyclés sont nettoyés, rempaquetés et mis en vente 60 à 70 francs plus cher (faut bien vivre), avec une garantie de trois mois. Le catalogue de jeux neufs est assez impressionnant (MD, SNIN, PSX et Saturn) et les vendeurs sont de bon conseil. Ça vaut le détour. Recycle Ware, 2 rue Pierre-Lescot 75001 Paris. Tél: 01 42 36 25 42. Et si vous êtes dans le coin, poussez donc jusqu'au centre Pompidou qui fête ses vingt ans...



Produits dérivés

COMMAND & CONQUER À TOUTES LES SAUCES

● Fait assez rare pour être signalé, un éditeur (Virgin, en l'occurrence) va sortir en France des produits dérivés à partir d'un de ses jeux : Command & Conquer. On pourra se payer, en vrac, des téléphones portables, des treillis, des rations de combat, des baumes musculaires, du sparadrap... Le tout camouflé aux couleurs du NOD ou du GDI! L'idée est sympa, mais on ne sait pas encore si les rations de combat sont meilleures que les pizzas surgelées.



N o u v e a u à P a r i s !

Ouverture du premier magasin de jeux video neufs et recyclés.

Recycleware est le premier magasin spécialisé dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Garanti 3 mois
- Reconditionné sous blister
- Moins cher

Ouverture prochaine à Lyon !

Centre Commercial La Part-Dieu

Rez-de-chaussée - À côté de «Loisir & Création»

JOUEZ ÉCOLO, RECYCLEZ VOS JEUX !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au même prix, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

Toshinden	89 F	D's Dining Table	129 F	Power Serve Ten.	149 F	Int. Track & Field	199 F	Destruct. Derby2	249 F
Wipe Out	99 F	Mortal Kombat 3	129 F	Twisted Metal	149 F	Tunnel B1	199 F	Resident Evil	249 F
Tekken	99 F	Fade to Black	149 F	Magic Carpet	149 F	Time Commando	199 F	Crash Bandicoot	249 F
Fifa 96	99 F	Doom	149 F	NFL Gameday	149 F	Casper	199 F	Chevaliers de Baph.	249 F
War Hawk	99 F	Alien Trilogy	149 F	Worms	169 F	Toshinden 2	199 F	Tekken 2	249 F
Discworld	99 F	Mickey's Wild Adv.	149 F	Rayman	169 F	Adidas Power Soc.	199 F	Die Hard Trilogy	249 F
Ridge Racer	99 F	Wing Comm. 3	149 F	Need for Speed	169 F	Theme Park	199 F	Wipe Out 2097	249 F
Striker	99 F	Alone in the Dark 2	149 F	True Pinball	169 F	Davis Cup Tennis	199 F	Fifa 97	249 F
Kileak the Blood	99 F	Wrestlemania	149 F	Total NBA'96	169 F	PGA Tour Golf	199 F	Formula 1	249 F
Actua Soccer	99 F	Loaded	149 F	Olympic Games	169 F	Road Rash	199 F	Raging Skies	249 F
Thunderhawk 2	99 F	Shockwave Assault	149 F	Dragon Ball Z	199 F	Star Gladiator	229 F	Chronicles of the Sw.	249 F
Air Combat	129 F	Street Fight. Alpha	149 F	ESPN Extr. Sports	199 F	Tomb Raider	249 F	Street Racer	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* SATURN

Virtua Fighter	89 F	Robotica	129 F	Digital Pinball	149 F	Guardian Heroes	199 F	Hang On GP 95	199 F
Daytona USA	89 F	Euro' 96	129 F	Virtua Fig. Remix	149 F	Rayman	199 F	The Horde	199 F
Victory Goal	89 F	Panzer Dragoon	129 F	Gex	169 F	Toshinden	199 F	Sega Rally	249 F
D's Dining Table	129 F	Fifa 96	149 F	Thunderhawk 2	199 F	Worms	199 F	Tomb Raider	249 F

Plus de 5000 jeux neufs et recyclés en stock !

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS

Métro & RER Châtelet-Les Halles

Tél. 01 42 36 25 42

Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 20 h.



■ **WIZARDS OF THE COAST** organise à Paris le septième "Pro Tour Magic: L'Assemblée" au cirque d'Hiver-Bouglione. Cette rencontre internationale est ouverte au public et se tiendra du 11 au 13 avril prochain.

■ **"HOTH" EST UNE EXTENSION** pour le jeu de cartes "Star Wars" sur le deuxième film de la trilogie. Ah! Quel plaisir de pouvoir admirer les fameux quadripodes impériaux en action. Dagobah et Bespin sont déjà prévus pour plus tard, mais on en reparlera.

■ **EH NON! CHAOSIUM** ne publiera pas de jeu de cartes sur Doom comme cela était prévu. Trop cher, a expliqué à peu de chose près l'éditeur américain de "L'Appel de Cthulhu". En guise de compensation, Chaosium a annoncé la sortie de "Elric" courant 97. A la limite, c'est mieux.

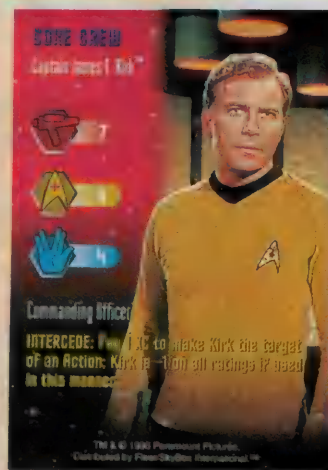
■ **LE JEU DE CARTES "DUNE"** est annoncé depuis un bon moment: eh bien, c'est officiel, c'est Last Unicorn qui s'y colle avec en prime (mais ça, on a déjà plus de mal à y croire) le jeu de rôles du même nom, d'ici à la fin de l'année 1997.

■ **"DARK EDEN"** devrait être le prochain jeu de cartes de Target Games. Objectif: permettre aux joueurs de retrouver l'univers de l'excellent "Doom Trooper", mais à l'échelle tactique (armée contre armée). On attend ça avec impatience...

■ **"DEADLANDS"**, le jeu de rôles sur les cow-boys zombies façon Château Falkenstein, était déjà un must. Et voilà que les créateurs de "Legend of the Five Rings" nous promettent le jeu de cartes. Décidément, l'année 97 s'annonce riche!

Star Trek the card game SPOCK... DANS UN BOOSTER

● Après les affres d'un premier jeu de cartes basé sur le mythe "Star Trek" ("Star Trek: The New Generation"), voilà que Skybox, ordinairement cantonné à un rôle – plutôt rentable – de fabricant de cartes à collectionner non jouables, remet sur le tapis la première période de la série carton-pâte aux millions de fans. Rassurez-vous, le côté toc de la chose n'est en rien anéanti, au contraire: d'un cheap effroyable, d'une laideur toute calculée, d'un kitsch réjouissant, les cartes sont à la hauteur des espérances. C'est bourré à craquer de Romuliens, de Klingons, de phasers foireux, de décors hilarants... Bref, un jeu promis à un beau succès. Quid des règles?



Star Trek (bis)

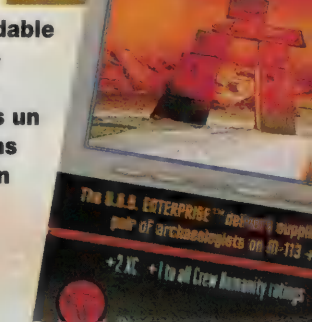
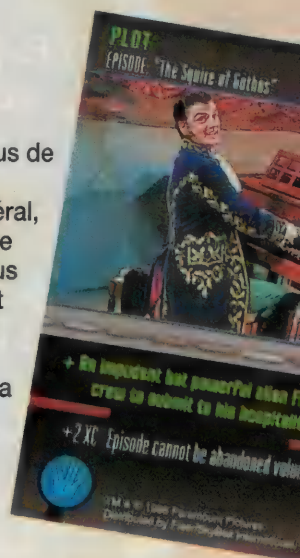
JE ÊTRE UN VULCAIN...

● Le but du jeu, très profond, est d'amasser le plus de points d'expérience. Comment faire? C'est tout simple: à bord de votre vaillant vaisseau intersidéral, vous dépêcherez des expéditions, composées de plusieurs membres d'équipage. Ceux-ci sont plus ou moins compétents (en général, ils possèdent les aptitudes nécessaires pour la réussite de la mission), et vous tenterez de vivre un épisode de la série. Si vous parvenez à le conclure, cela vous permettra d'accumuler des points d'expérience. Les missions vont de la visite de courtoisie à une race inconnue à la traque au gros monstre dans quelque caverne fétide. Histoire de ne pas vous laisser gagner trop vite, vos adversaires pourront vous lancer des challenges, qui prendront la forme d'ennemis ou d'événements imprévisibles.

Star Trek (ter)

... VIEUX ROUTARDS, PASSEZ VOTRE ROUTE

● Bien sûr, tout n'est pas aussi simple. Plein de gadgets viennent agrémenter le déroulement de la partie, comme la répartition des équipages sur le pont du vaisseau, les événements qui bloquent les voyages... Les missions sont connectées les unes aux autres de manière souvent complexe (avis aux collectionneurs!), et l'on ne peut pas faire n'importe quoi. Il y a de la baston, beaucoup de surprises, des tirs de lasers dans tous les sens, William Shatner torse-nu... Dans l'ensemble, "Star Trek" est un bon produit, pas nécessairement recommandable aux vieux routards des jeux de cartes, qui ne trouveront là que matière à railleries pleines d'affection. Mais une bonne petite virée dans un espace-temps décalé et dépassé, n'est-ce pas une cure de jouvence dans notre monde plein de cyber-machins et de manga-trucs? Non? Bon, d'accord...



Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...
70 magasins en France pour vous satisfaire

PLAYSTATION*

EXTREME
 WOL BOARDERS
 CRUSADER NO REMORSE
 NOT GOES TO HOLLYWOOD
 XEN
 DELUXE
 NOGOOD
 RIDER
 NG OF FIGHTER
 TLE BIG ADVENTURE
 MICROMACHINE
 MOURAI SHODOWN
 ACE JAM
 NG COMMANDER 4
 ST DYNASTY
 GACY OF KAIN
 EGAMAN 3
 ASCAR RACING 96

Des occaz à partir de 99 Frs
 Des jeux neufs à partir de 149 Frs

SATURN*

ANDRETTI RACING
 DIE HARD TRILOGY
 FIFA 97
 NBA LIVE 97
 PROJECT X2
 SPACE JAM
 CRUSADER NO REMORSE
 LAST DYNASTY
 MEGAMAN 3
 MICROMACHINE 3
 NHL POWERPLAY
 SOVIET STRIKE
 SPOT GOES TO HOLLYWOOD
 SONIC 3 D
 TOSHIDEN URA

Des occaz à partir de 99 Frs
 Des jeux neufs à partir de 149 Frs

CD-ROM*

COMMANCHE 3
 MAGIC CARPET 2
 LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS
 MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE
 POD
 NEED FOR SPEED 2
 PETE SAMPRAS
 TITANIC
 STEEL LEGIONS
 PHANTASMAGORIA 1
 MICROMACHINE
 FIFA SOCCER MANAGER
 DIE HARD TRILOGY

Des occaz à partir de 99 Frs
 Des jeux neufs à partir de 149 Frs



MAGIC
 L'ASSEMBLÉE

UPPER NINTENDO, MEGA DRIVE ET GB

Toutes les nouveautés

Des petits prix

... mais aussi des tonnes d'occasions



Cartes MAGIC VISION, Alliance, Mirage, Collector Tour, Chronicle, Ere Glaciaire...

DRAGON 'NET Starters, Boosters, Collector, K7 initiation.

Cartes MARVEL, UPPER DECK, FLEER... Mangas, OAV, Japanimation

ALORS CONVAINCU !!!

**Tu ne sais pas si tu as un DIFINTEL-MICRO
 à côté de chez toi, appelle nous !!!**

**Pour fêter l'année 1997,
 DIFINTEL MICRO te propose
 d'acheter aujourd'hui et de
 rembourser dans 3 mois.**

***** Renseigne-toi !**



Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

*** A partir de 1000 Frs et sous réserve d'acceptation par CETELEM. TEG annuel variant en fonction du montant du crédit

Magic: est une marque déposée par Wizards of the Coast, inc. Tous droits réservés.

Ales (30)	04-88-32-44-80
Angers (49)	02-41-25-34-27
Annecy (74)	04-50-52-86-02
Annemasse (74)	04-50-87-23-14
Annonay (07)	04-75-32-42-53
Athis Mons (91)	01-60-48-34-36
Avignon (84)	04-90-85-70-25
Beauvais (60)	03-44-48-53-60
Belley (01)	04-79-81-00-34
Bercy 2 CClal (94)	01-43-78-69-30
Biarritz (64)	05-59-24-39-07
Bordeaux (33)	05-56-79-05-52
Bourges (18)	02-48-24-10-34
Bourg en Bresse (01)	04-74-23-13-51
Bourgoin (38)	04-74-43-29-55
Caen (14)	02-31-85-59-00
Chambéry (73)	04-79-62-27-22
Champigny (94)	01-48-81-10-16
Chartres (28)	02-37-36-44-22
Chelles (77)	01-64-21-55-44
Dax (40)	05-58-56-29-03
Draguignan (83)	04-94-68-92-55
Ferney Voltaire (01)	04-50-40-43-43
Fontainebleau (77)	01-60-71-91-14
Forbach (57)	03-87-88-67-16
Gap (05)	04-92-52-72-74
Haagenau (67)	03-88-63-88-36
Le Creusot (71)	03-85-55-08-02
Le Neubourg (27)	02-32-07-00-35
Livry gargan (93)	01-43-51-03-54
Lons le Saulnier (39)	03-84-24-41-59
Lyon (69)	04-78-37-15-70
Macon (71)	03-85-39-09-52
Maison alfort (94)	01-48-93-35-14
Mandelieu (06)	04-93-93-54-33
Meaux (77)	01-64-34-29-08
Metz (57)	03-87-74-65-70
Montigny le Bretonneux (78)	01-39-44-06-76
Nancy (54)	03-83-30-45-67
Nantes (Orvault)	02-40-59-53-00
Neuilly (92)	01-47-45-17-97
Nice (06)	04-93-92-99-88
Nimes (30)	04-66-36-26-77
Nogent (94)	01-48-75-76-32
Nogent Le Rotrou (28)	02-37-52-44-44
Noisy Le Roi (78)	01-34-62-98-69
Paris 3 (75)	01-42-77-91-32
Paris 17 (75)	01-47-64-15-96
Perigueux (24)	05-53-53-55-54
Perpignan (66)	04-68-35-54-98
Pontoise (95)	01-30-75-17-61
Pontault Combault (77)	01-60-29-53-76
Rennes (35)	02-99-78-26-96
Ris Orangis (91)	01-69-25-99-66
St Etienne (42)	04-77-49-00-69
St Gratien (95)	01-34-17-11-33
St Raphaël (83)	04-94-82-29-00
St Maur (94)	01-48-86-55-32
Sarcelles (95)	01-39-92-47-16
Tarbes (65)	05-62-93-38-48
Thionville (57)	03-82-53-80-81
Vannes (56)	02-97-47-40-78
Verdun (55)	03-29-86-14-41
Villejuif (94)	01-46-78-43-76
Villemomble (93)	01-48-55-21-69

Nouveaux
Chalon sur Marne
Villeneuve le Roi
Pau
Valence
Pont à Mousson
Nouméa

■ **LE LIVRE DES SCHEMES** est un supplément pour "Shaan", consacré à la magie, concept ô combien conventionnel dans le jeu de rôles médiéval-fantastique, mais traité ici de manière originale. Un ouvrage à part, comme le jeu lui-même.

■ **DARK EARTH**, c'est le nom du nouveau jeu de rôles prévu par MultiSim pour avril. Au menu, paysage post-apocalyptique, cité tentaculaire et monstres effroyables – le tout inspiré d'un jeu PC qui devrait sortir quelques semaines plus tard. A suivre...

■ **ARS MAGICA**, quatrième édition, est sorti. Et autant le dire tout de suite, ce n'est pas très beau. Il paraît que le contenu a été largement remanié, mais il faut vraiment s'accrocher pour comprendre quelque chose à ces règles touffues et mal présentées. Dommage...

■ **L'IVRESSE DES PROFONDEURS** est un "grandeur-nature" signé Croc ("In Nomine Satanis" et tant d'autres...). Le thème? Vous êtes dans un sous-marin, il y a un monstre dans le secteur... et tout ça va mal se terminer. A essayer de toute urgence.

■ **LE LOOM** est sorti! Magie un jour, magie toujours, ce supplément bien garni vous apprend tout ce que vous devez savoir sur la magie dans le jeu de rôles "Guildes". On nous promet une campagne pour bientôt.

Manuel des Joueurs Advanced Dungeons & Dragons



Guide du Maître Advanced Dungeons & Dragons



AD&D V.2.5

GRAND-PÈRE EST DE RETOUR

● Si vous avez raté les épisodes précédents, "AD&D" ("Advanced Dungeons & Dragons", soit la version étoffée du premier de tous les jeux de rôles) reste de très loin le jeu le plus vendu, joué et pratiqué dans le monde. En France, il partage la vedette avec "L'Appel de Cthulhu", dont nous vous parlions dans notre précédent numéro – première place ex-aequo donc, pour cause de traductions trop lentes ou mal ficelées, de suppléments poussifs et de gammes développées de façon anarchique. Curieusement, le jeu n'a connu que deux éditions en presque vingt ans d'existence. C'est pourquoi les joueurs ont pu s'étonner de la parution d'un nouveau manuel des joueurs et d'un nouveau guide du maître début 97.

AD&D V 2.5 (ter)

FAUT-IL INVESTIR?

● Tout dépend en fait de votre degré d'attachement au vénérable ancêtre. C'est vrai que cette nouvelle édition est belle, et bien plus agréable à lire que la précédente, même si, sur le fond, elle n'apporte rien. Si vous avez 500 francs en poche et que vous possédez déjà l'édition 2.0, parue il y a quelques années, investissez plutôt dans un monde ou dans une série de scénarios: votre jeu préféré n'a pas vraiment changé. Il comporte juste plus de pages (présentation plus aérée). Si vous êtes novice, c'est le moment de craquer pour ce qui reste le modèle du genre, avec ses sorts classiques, ses classes de personnages universelles et son système d'alignement.

JEUX DE RÔLE

AD&D V2.5 (bis) NON, CE N'EST PAS UNE TROISIÈME ÉDITION...

● ... mais c'est vrai que ça y ressemble. Résumons les faits: pour jouer à "AD&D", vous avez besoin du bouquin du maître, de celui des joueurs (le tout pour... 500 francs au bas mot) et d'un monde que vous pouvez soit inventer vous-même, soit trouver dans le commerce (TSR, l'éditeur d'"AD&D", en a sorti une dizaine et ils sont très biens, en particulier *Dark Sun* et *Planescape*). Ce que TSR France vient de sortir n'est qu'une édition 2.5, c'est-à-dire que la deuxième édition a été relookée, clarifiée, améliorée... sans que les règles n'aient été pour autant modifiées. Résultat, deux gros bouquins de plus, 300 pages, tout en couleurs.



AE, COM, RP... BAT, MD, PLV, SCOR

La réponse à vos petits problèmes de com.

→ EDITEURS :

EIDOS

BMG

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT



→ EVENEMENTIELS :



LA BOISSON DU XXIE SIECLE



SALON DES NOUVELLES
TENDANCES MUSICALES

sacem

SOCIETE DES AUTEURS
COMPOSITEURS



PUBLICITÉ



ANIMATION DE RÉSEAUX



ACHAT D'ESPACE



SUPPORTS DE COMMUNICATION

→ DISTRIBUTEURS :

SCORE GAMES

ULTIMA

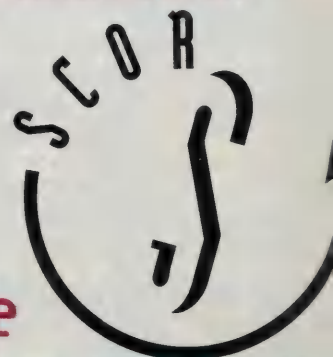
ESPACE 3

CYNER J

STOCK GAMES

GAME'S

l'agence de confiance



CONTACTS : Antoine STANI & Stéphane GIORDANO - 11, rue de Sèvres - 75006 PARIS
tél. : 01 45 49 64 70 - Fax : 01 42 84 29 23 - e-mail : 106421.3561@compuserve.com



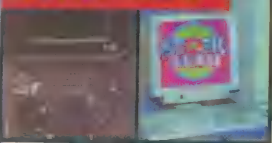
DIE HARD + GUN:
PRIX 549 F

Console SONY Playstation +
CD DEMO + 1 Joypad + 50 F
de bon d'achat* : 1490 F



Console Super Nintendo Occaz. +
1 Joypad + 1 jeu + 30 F
de bon d'achat* : 279 F

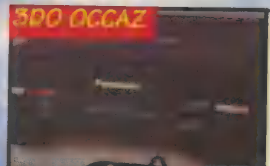
NEC / PC OCCAZ



JEUX PC CD-ROM
HAND OF FATE 69 F
KYRIANDA 69 F
FILLING MOON 99 F
GUILTY 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F

ALONE IN THE DARK 3 149 F
ECSASTICA 149 F
TERMINAL VELOCITY 149 F
FADE TO BLACK 199 F
DESTRUCTION DERBY 199 F
RAVEN 199 F
NEED FOR SPEED 199 F
WARCRAFT 2 249 F
THEME PARK 249 F
WING COMMANDER 4 249 F
CONQUEST NEW WORLD 299 F
GRAND PRIX 2 299 F
NORMALITY 299 F

JEUX NEC
SUPER WATER BOMB 149 F
PC KID 2 199 F
FINAL MATCH TENNIS 199 F



CONSOLE 3DO + 1 JEU 599 F
WING COMMANDER 69 F
THEME PARK 99 F
JURASSIC PARK 99 F
TOTAL ECLIPSE 99 F
SYNDICATE 99 F
CRASH AND BURN 99 F
THE HORDE 149 F

NIGHT TRAP 149 F
BLADE FORCE 149 F
GEX 149 F
SPACE HULK 149 F
POED 149 F
WING COMMANDER 3 149 F
FLYING NIGHTMARE 199 F
STAR FIGHTER 199 F
ALONE IN THE DARK 2 199 F
CAPTAIN QUASAR 199 F
THE D 199 F
BATTLE SPORT 199 F
ROAD RASH 199 F
RETURN FIRE 199 F
NEED FOR SPEED 249 F
DOOM 249 F

ET BIEN D'AUTRES TITRES !!!

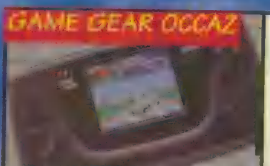
GAME BOY OCCAZ



GAME BOY + TETRIS 199 F
MARIO LAND 69 F
GREMLINS 2 69 F

ROBOCOP 69 F
NAVY STEELS 69 F
DUCKTALES 69 F
WORLD CUP 69 F
MARIO LAND 2 99 F
GAUNTLET 2 99 F
NEMESIS 99 F
DOUBLE DRAGON 2 99 F
WRESTLEMANIA 99 F
KIRBY DREAM LAND 99 F
MYSTIC QUEST 129 F
ZELDA 129 F
EARTH WORM JIM 129 F

ET BIEN D'AUTRES TITRES !!!



GAME GEAR + COLUMNS 299 F
SONIC 69 F
SHINOBI 69 F

PUTT AND PUTTER 69 F
DEVILISH 69 F
MONACO GP 69 F
AERIAL ASSAULT 69 F
G-LOC AIR BATTLE 69 F
DONALD DUCK 99 F
WONDERBOY 99 F
AXE BATTLER 99 F
TERMINATOR 99 F
BATMAN RETURNS 99 F
WIMBLEDON 99 F
WOODY POP 99 F
MONACO GP 2 129 F

ET BIEN D'AUTRES TITRES !!!

PLAYSTATION+TEKKE 1190 F
ACTUA SOCCER 149 F
ADIDAS POWER SOCCER 199 F
AGILE WARRIOR 149 F
AIR COMBAT 149 F
ALIEN TRILOGY 149 F
ALONE IN THE DARK 199 F
ASSAULT RIGS 149 F
TOSHINDEN 99 F
TOSHINDEN 2 199 F
BUST A MOVE 2 199 F
CRITICOM 149 F
CYBERSLED 149 F
CYBERSPEED 149 F
THE D 149 F
DEFCON 5 149 F
DAVIS CUP 199 F
DESCENT 149 F
DESTRUCTION DERBY 149 F
DISCWORLD 149 F
DOOM 149 F
X-COM ENEMY UNKNOWN 199 F
EXTREME PINBALL 199 F
EXTREME GAMES 199 F
FADE TO BLACK 149 F
FIFA SOCCER 96 149 F
FIRE STORM 149 F

GALAXIAN 3 199 F
GALAXY FIGHT 199 F
NFL GAME DAY 199 F
GEX 199 F
GOAL STORM 149 F
GUNSHIP 199 F
HEBEREKE POPOITTO 199 F
HI OCTANE 199 F
IMPACT RACING 149 F
JOHNNY BAZOOKATONE 149 F
JUMPING FLASH 149 F
KILEAK THE BLOOD 99 F
LEMMINGS 3D 149 F
LONE SOLDIER 149 F
MAGIC CARPET 149 F
MICKEY WILD ADVENTURE 199 F
MORTAL KOMBAT 3 149 F
NBA IN THE ZONE 149 F
NBA JAM T.E. 149 F
NOVA STORM 99 F
NEED FOR SPEED 199 F
OFF WORLD INTERCEPTOR 149 F
OLYMPIC GAMES 199 F
OLYMPIC SOCCER 199 F
PANZER GENERAL 249 F
PARODIUS 199 F

PGA TOUR GOLF 96 199 F
PHILOSOMA 149 F
POWER SERVE 199 F
PRIMAL RAGE 149 F
PRO PINBALL 199 F
RAIDEN PROJECT 199 F
RAYMAN 199 F
RESIDENT EVIL 249 F
RESURRECTION 2 149 F
TEKKEN 2 299 F
FORMULA ONE 249 F
RIDGE RACER 99 F
RIDGE RACER REVOLUTION 199 F
ROAD RASH 249 F
RETURN FIRE 249 F
SHELL SHOCK 199 F
SHOCKWAVE ASSAULT 149 F
SLAM 'N JAM 96 199 F
SPACE HULK 199 F
STARBLADE 199 F
BURNING ROAD 249 F
STREET FIGHTER ALPHA 199 F
STRIKER 96 99 F
TEKKEN 199 F
THEME PARK 199 F
TOTAL ECLIPSE 149 F
TOTAL NBA 96 199 F

TRACK AND FIELD 199 F
TRUE PINBALL 199 F
TWISTED METAL 149 F
VIEW POINT 199 F
WIPE OUT 2097 299 F
WING COMMANDER 3 149 F
WIPE OUT 249 F
WORLD CUP GOLF 149 F
WORMS 249 F
WRESTLEMANIA 199 F
ZERO DIVIDE 149 F

JEUX NEUFS
INCREDIBLE HULK 349 F
SIM CITY 2000 349 F
X-COM 2 329 F
MICRO MACHINES 3 349 F
NBA IN THE ZONE 2 349 F
EXTREME GAMES 2 349 F
NBA '97 349 F
A-IV EVOLUTION 349 F
FINAL FANTASY 7 (JAP) 599 F
POUR LES NEWS,
NOUS CONSULTER.

JUSSIEU VPC 3 Rue d'Aras 75005 Paris M ^e Jussieu/ Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	JUSSIEU SPACE CONSOLE 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M ^e Jussieu/ Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	JUSSIEU SPACE CD ROM 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M ^e Jussieu/ Cardinal Lemoine Tel: 01 43 25 61 24	REPUBLIQUE 44 Rue de Malte 75011 Paris M ^e République/ Oberkampf Tel: 01 43 55 76 45	GARE DU NORD 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris M ^e Poissonnière/ Gare du Nord Tel: 01 44 63 02 43	MONTPARNASSE 4 Rue Campagne- Première 75014 Paris M ^e Raspail/Vavin Tel: 01 43 21 02 10	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M ^e RER La Défense Tel: 01 49 01 11 71	BOULOGNE 118 Rue du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne M ^e Marcel Sembat Tel: 01 47 19 02 71	ENGHIEN 52 Rue du G Da G 95880 Enghien Bains Tel: 01 39 64 11 11
MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille M ^e Castellane Tel: 01 42 77 94	METZ 80 En Fournies 57000 Metz Tel: 03 87 37 37 47	NANTES 9 Rue Jean-Jacques Rousseau 44000 Nantes Tel: 02 40 48 13 14	BREST 15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest Tel: 02 98 45 11 46	NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 11	LYON 51 Rue Victor Hugo 69002 Lyon M ^e Ampère Tel: 04 00 00 00 00	IVRY 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M ^e Marie d'Ivry Tel: 01 40 50 50 50	VERSAILLES 10 Av Grd De Gaulle Cite Com Les Manèges 78000 Versailles Tel: 01 39 51 10 03	PROCHANE QUARTIER ROUE



STOCK GAMES

Le Spécialiste Du Jeu Vidéo
Depuis plus de 4 Ans !!!
PLAYSTATION-SATURN-SUPER NINTENDO-MEGADRIVE

Console SEGA Saturn + CD
DEMO + 5 Rally + 1 Joypad +
50 F de bon d'achat : 1590 F

Console SEGA Megadrive Occaz
+ 2 Joypads + 1 jeu +
30 F de bon d'achat : 199 F

SATURN + DAYTONA	1190 F	JOHNNY BAZOOKATONE	199 F	SEGA RALLY	199 F	VIRTUA RACING	149 F
CARTE MPEG	799 F	LOADED	249 F	SHELL SHOCK	199 F	VIRTUAL HYDLIDE	149 F
ALIEN TRILOGY	249 F	MAGIC CARPET	199 F	SHINOBI	149 F	VIRTUA OPEN TENNIS	199 F
ALONE IN THE DARK 2	199 F	MANOIR DES AMES	149 F	SHINNING WISDOW	249 F	WING ARMS	199 F
ATHLETE KINGS	249 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	199 F	WIPE OUT	199 F
BAKU BAKU	199 F	ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F	SIM CITY 2000	249 F	WORLD CUP GOLF	249 F
BUG	199 F	MYST	199 F	STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F	WORMS	249 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F	MYSTARIA	199 F	STREET FIGHTER ALPHA	199 F	WRESTLEMANIA	199 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F	NBA JAM T.E	149 F	STRIKER 96	199 F	X MEN	199 F
CYBER SPEEDWAY	149 F	NEED FOR SPEED	249 F	THE HORDE	199 F		
THE D	149 F	NHL ALL STARS HOCKEY	199 F	THEME PARK	249 F		
DAYTONA U.S.A	99 F	NIGHT SANS PADDLE	249 F	THUNDERHAWK 2	199 F		
DEFCOM 5	249 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	LEGEND OF THOR	249 F		
DESTRUCTION DERBY	249 F	OLYMPIC SOCCER	249 F	TITAN WARS	199 F		
DIGITAL PINBALL	199 F	PANZER DRAGON	149 F	TRUE PINBALL	249 F		
DISCWORLD	249 F	PANZER DRAGON 2	249 F	VICTORY BOXING	149 F		
EURO 96 ENGLAND	149 F	PARODIUS	199 F	VICTORY GOAL	149 F		
EXHUMED	299 F	PEBBLE BEACH GOLF	199 F	VIRTUA COP + GUN	299 F		
GUARDIAN HEROES	199 F	RAYMAN	199 F	VIRTUA COP	149 F		
GUN GRIFFON	249 F	REVOLUTION X	199 F	VIRTUA FIGHTER	99 F		
HANG ON GP 96	149 F	RESURRECTION 2	149 F	VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F		
HEBEREKE POPOITO	199 F	ROAD RASH	249 F	VIRTUA FIGHTER 2	199 F		
HI OCTANE	149 F	ROBOTICA	199 F	VIRTUA FIGHTER KIDS	249 F		

JEUX NEUFS

VIRTUA COP 2	349 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
DOOM	299 F
DRAGON HEART	349 F
NBA JAM EXTREME	329 F
STREET RACER	349 F
FIGHTING VIPERS	349 F
HARDCORE 4X4	349 F
WORLD WIDE SOCCER 97	349 F
MAGIC THE GATERING	349 F

MEGADRIVE + JEU	199 F	SMASH T.V	99 F	LOST VICKING	149 F	JUNGLE STRIKE	199 F
JOYPAD 6 BOUTONS	79 F	DECAP ATTACK	99 F	MICRO MACHINES	149 F	MONACO GP 2	199 F
JOYPAD D'ORIGINE	39 F	ZERO WING	99 F	STREET FIGHTER 2	149 F	F1	199 F
SONIC	39 F	TERMINATOR 2	99 F	MEGA TURRICAN	149 F	CASTLEVANI	199 F
STREET OF RAGE	49 F	THUNDER FORCE 2	99 F	NBA LIVE 95	149 F	MAXIMUM CARNAGE	199 F
AQUATIC GAMES	69 F	GRAND SLAM TENNIS	99 F	F 22 INTERCEPTOR	149 F	ART OF FIGHTING	199 F
SPACE HARRIER 2	69 F	FATAL FURY	99 F	DYNAMITE HEADY	149 F	LE ROI LION	199 F
GYNUGS	99 F	TALESPIIN	99 F	ECCO THE DOLPHIN 2	149 F	MEGALOMANIA	199 F
HANG ON	99 F	QUACKSHOT	99 F	ROCKET NIGHT ADVENTURE	149 F	LEMMINGS 2 TWO TRIBES	199 F
MONACO GP	99 F	SONIC 2	99 F	DESERT STRIKE	149 F	URBAN STRIKE	199 F
TAZMANIA	99 F	WORLD OF ILLUSION	99 F	SONIC SPINBALL	149 F	LAND STALKER	199 F
SPIDERMAN	99 F	TAZ MANIA	99 F	STREET OF RAGE 2	149 F	FIFA SOCCER 96	199 F
COOL SPOT	99 F	ALISIA DRAGOON	99 F	FIFA SOCCER 95	149 F	LA LEGENDE DE THOR	199 F
JURASSIC PARK	99 F	MERCS	99 F	SONIC AND KNUCLES	149 F	LIGHT CRUSADER	199 F
JAMES POND 2	99 F	CALIFORNIA GAMES	99 F	ALADDIN	149 F	NBA LIVE 96	199 F
ASTERIX	99 F	GLOBAL GLADIATORS	99 F	NBA JAM T.E	149 F	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	199 F
KID CAMELEON	99 F	SHAQ FU	99 F	FLASHBACK	149 F	SOLEIL	199 F
ALIEN STORM	99 F	ETERNAL CHAMPION	99 F	MR NUTZ	149 F	TOYS STORY	199 F
FIFA SOCCER	99 F	POWER RANGERS	99 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	EARTH WORM JIM 2	199 F
NBA JAM	99 F	OVERBOARD	149 F	THUNDER FORCE 4	149 F	ROAD RASH 2	249 F
MORTAL KOMBAT	99 F	MEGA GAMES 1	149 F	NHL HOCKEY 95	149 F	SAMOURAI SHODOWN	249 F
WORLD CUP ITALIA 90	99 F	MEGA GAMES 2	149 F	EARTH WORM JIM	149 F	SONIC 3	249 F
RISE OF THE ROBOTS	99 F	DR ROBOTNIK	149 F	PETE SAMPRAS TENNIS	149 F	VIRTUA RACING	249 F

NEO GEO OCCAZ

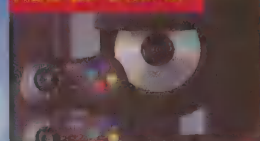


NEO GEO CARTOUCHE	599 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F
NAM 75	149 F
MAGICIAN LORD	149 F
WORLD HEROES 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 2	149 F

SUPER SPY 149 F

SUPER SIDE KICKS	199 F
BASEBALL 2020	249 F
TRASH RALLY	249 F
EIGHT MAN	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
ROBO ARMY	249 F
FATAL FURY SPECIAL	249 F
WIND JAMMER	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	399 F
WORLD HEROES JET	399 F
LAST RESORT	499 F
VIEW POINT	499 F
ART OF FIGHTING 2	499 F
SAMOURAI SHODOWN	499 F
GALAXY FIGHT	499 F
KING OF FIGHTERS 94	999 F

NEO CD OCCAZ



NEO GEO CD + 1 JEU	990 F
JOYPAD NEO GEO (NEUF)	199 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
TOP HUNTER	149 F
FATAL FURY SPECIAL	149 F

FATAL FURY 3 149 F

AERO FIGHTERS 2	199 F
STREET HOOP	199 F
WORLD HEROES 2 JET	199 F
BASEBALL STAR 2	199 F
SAVAGE REIN	199 F
ALPHA MISSION 2	249 F
LAST RESORT	249 F
VIEW POINT	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
KING OF FIGHTERS 95	249 F
AERO FIGHTERS 3	249 F
SUPER SIDE KICKS	299 F
SAMOURAI SHODOWN 3	299 F
ART OF FIGHTING 3	299 F
KING OF FIGHTERS 96 (NEUF)	299 F

METTEZ UN TIGRE DANS
VOTRE PLAYSTATION !!!
MODIFICATION FR/US/JAP :
250 France
REPARATION 300 Francs

L' ECHANGE

Votre jeu contre un AUTRE jeu à 50 F*
Pour un JEU de meme VALEUR et sur une
même console
Offre valable suivant les disponibilités.
Pour un jeu plus cher,
rajouter la différence en plus

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

Vous avez un magasin et vous voulez
commercialiser des jeux ? nous vous proposons
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
--- IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE
--- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
--- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE
pour plus d'information contactez Philippe au
01 46 33 07 83

BON DE COMMANDE EXPRESS

a retourner à : **STOCK GAMES VPC**
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 0146330783

JEUX	CONSOLE	PRIX	NOM :
			PRENOM :
			ADRESSE :
			CODE POSTAL :
			VILLE :
			TEL :
Participation au frais de port			Je joins avec ma commande
35 F *			O CHEQUE BANCAIRE
TOTAL A PAYER			O Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)
			Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24H/48H

ST TOUT CA !!

ez-nous sur internet !!!
http://www.dualnet.com/stock_games

au samedi de 10H30 à 19H00

MEILLEURS PRIX DU MARCHE

meilleur choix 100000 jeux
meilleurs conseils
les nouveautés
meilleurs prix !!!!

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont garantis 1 an

TESTS

TUROK

DINOSAUR HUNTER

Grâce à des moyens techniques considérables, Acclaim signe avec Turok Dinosaur Hunter le plus beau Doom-like du moment. Effets spéciaux à profusion, graphismes splendides et animations décoiffantes sont de la partie... et toujours sans la moindre trace de pixellisation.

Tout comme Doom, Turok ne dispose pas d'un scénario compliqué. Sachez seulement que vous devrez vous sortir indemne de chacun des mondes dans lequel vous évoluez. La richesse de Turok tient plus à ses graphismes qu'à son originalité. En effet, Nintendo 64 oblige, l'équipe de développement s'est amusée à nous offrir des effets spéciaux des plus spectaculaires. Chaque explosion, chaque texture est l'occasion d'admirer les qualités graphiques de la console. Le jeu est entièrement géré en 3D temps réel. Que ce soit les décors ou les ennemis, tout est constitué de polygones sur lesquels des textures ont été apposées. Le résultat est très impressionnant. Mais ce n'est pas tout, les programmeurs ont voulu que les personnages aient leurs propres attitudes et types de déplacement: certains foncent droit sur vous, d'autres exécutent des zigzag et d'autres encore se jettent sur vous au détour d'un couloir. Les monstres ont également une manière bien particulière de se déplacer ou d'attaquer. Chose remarquable, si vous êtes poursuivi par un T-Rex, il vous

suffira de vous diriger vers un être humain. Et tout va bien. Ils s'entre-tueront et vous laisseront la possibilité de vous éclipser. Acclaim a aussi beaucoup insisté sur votre armement. Si vous n'êtes armé en début de partie que d'un simple couteau et d'un arc, votre arsenal va rapidement s'étendre de 14 armes: pistolet, fusil à pompe, M60, phaser, mitrailleuse lourde, lance-missiles, Freezer ou arme atomique pour ne citer qu'elles. Record absolu! Tout comme dans Hexen, il vous faudra reconstituer au fil des niveaux une arme surpuissante: le Chronospecter. Seuls les plus fouineurs d'entre vous pourront se le procurer. Le joueur que vous dirigez est capable de mille actions: courir, sauter, se déplacer latéralement, ramper, nager, grimper... Un vrai Rambo. Pour finir, sachez que le jeu comporte huit niveaux d'une grande variété et d'une rare complexité (16 Mo, tout de même). Vous n'êtes pas près d'en voir la fin...

Le Alien Weapon est aussi efficace sur les humains que sur les robots.

AVIS OUI!

Inutile d'y aller par quatre chemins, Turok Dinosaur Hunter est à mon avis le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu. Les effets lumineux ou visuels ne manquent pas et on en prend plein les yeux. La démo du T-Rex autrefois offerte avec la Playstation passe pour minable comparée à certains ennemis rencontrés dans Turok. Quel spectacle! L'animation est elle aussi à la hauteur, même s'il y a parfois quelques ralentissements. La prise en main est délicate au début puis la jouabilité s'avère excellente. J'aime!

NIKAU

TRUCS ET ASTUCES

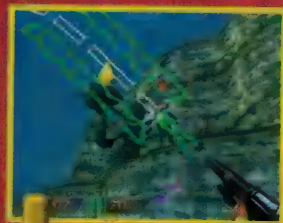
On ne le dira jamais assez: la carte est le gadget le plus important du jeu. A la différence de Doom, où cette dernière ne servait qu'à se repérer dans les labyrinthes, la carte de Turok est une aide précieuse pour trois raisons. Première utilité, banale: elle vous guide dans les niveaux. Deuxième usage, très important: elle vous sert à effectuer correctement des sauts délicats. Enfin, dernière utilité, et non la moindre: elle sert de viseur lorsqu'il faut tirer sur un ennemi situé en hauteur. Mode d'emploi.



Comment sauter pylône en pylône sans se ramasser dans la lave? C'est simple: activez la carte et visez juste. Indispensable pour certains passages.



Deuxième utilisation: le viseur. Voici le problème: un ennemi est situé en hauteur, vous voulez l'abattre mais vous ne voulez pas gâcher vos munitions inutilement.



Remède: activez la carte et faites coïncider la marque jaune indiquant votre position (le petit triangle jaune) sur l'ennemi que vous désirez abattre.

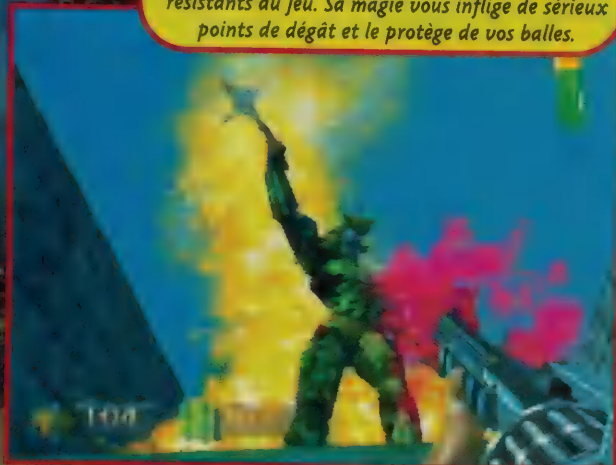


Désactivez la carte pour mieux apprécier le résultat! appuyez sur la détente. Paf! l'ennemi est touché et baigne désormais dans son sang (38°4, il était un peu fiévreux).

Le Quad Rocket Launcher est une arme dévastatrice. L'être humain, sous le choc d'un missile, saute de joie. En voici la preuve.

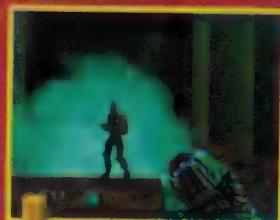


Le Grand Prêtre est un des personnages les plus résistants du jeu. Sa magie vous inflige de sérieux points de dégât et le protège de vos balles.



SAME PLAYER SHOOT AGAIN

Si, au début du jeu, le joueur ne dispose que d'un simple couteau Suisse et d'un arc pour se défendre des ennemis, son arsenal va rapidement s'étoffer et devenir impressionnant - le plus complet jamais créé dans un jeu vidéo. Le poids des maux, le choc des photos.



Une fois le Freezer en votre possession, les ennemis resteront en glace devant votre armement. Votre adversaire touché, il s'immobilise...



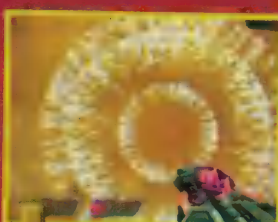
... puis, quelques secondes plus tard, explose aux quatre coins de la pièce. Mettez la glace dans votre Scotch!



Bien utilisées, les flèches explosives (de marque Pandanagi) se révèlent des armes redoutables.



Le canon à fusion est l'une des armes les plus puissantes. Un petit coup sur la détente et tout est joué.

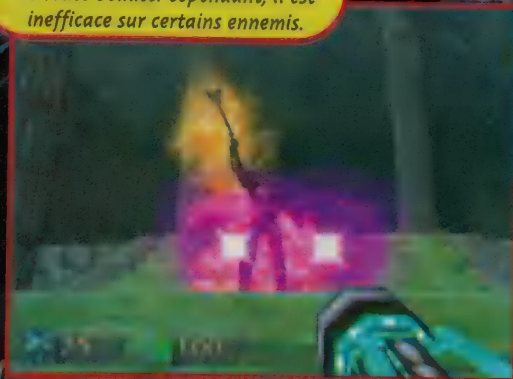


Le résultat est un véritable feu d'artifice uniquement pour vous.



L'Alien Weapon offre des résultats spectaculaires. Ceux qui étaient pour le voir ne sont plus pour le croire.

Le Freezer offre des effets lumineux de toute beauté. Cependant, il est inefficace sur certains ennemis.



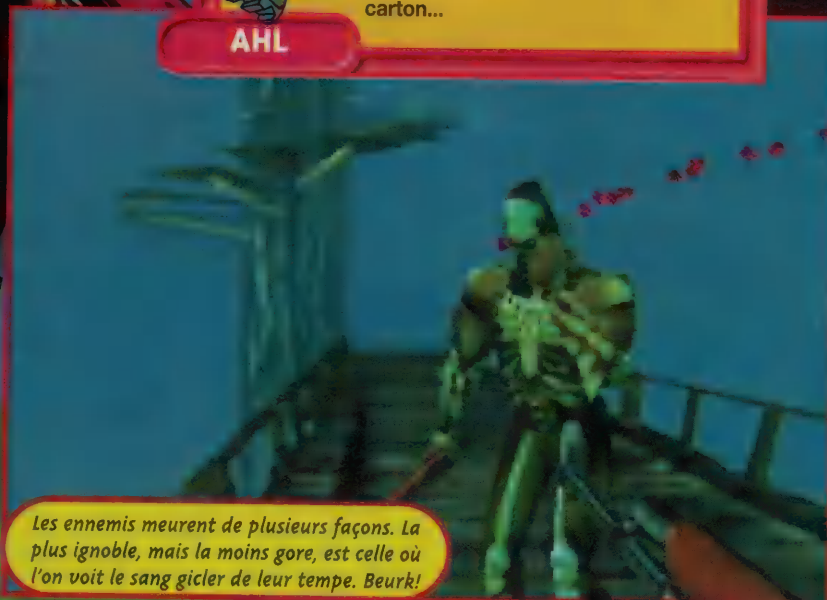
AVIS OUI!

Acclamer la main heureuse quand il s'agit de doom-like, ce qui n'est pas pour me déplaire. Si Alien Trilogy m'avait plu, Turok m'a bluffé! Alors que ce type de jeu se déroule toujours dans de sombres couloirs, cette fois on évolue en extérieur, on grimpe des collines, on plonge dans des rivières. Cela donne une sensation de liberté et on se prend une grande bouffée d'air. Turok sait tirer parti des capacités de la console: beaux graphismes, bande son convaincante et animation très réussie. Un jeu passionnant et difficile qui fera un carton...



AHL

Les ennemis meurent de plusieurs façons. La plus ignoble, mais la moins gore, est celle où l'on voit le sang gicler de leur temple. Beurk!



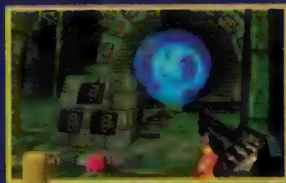


CLÉS CUBIQUES

Comme dans tout Doom-like qui se respecte, il vous faudra trouver des clés pour franchir les portes des niveaux. A la différence de Doom, il faut ici en récolter un certain nombre pour pouvoir activer les portes. Ainsi, par exemple, il vous faudra pas moins de cinq clés pour accéder au niveau 2. Les aller et retour entre les niveaux sont nombreux.

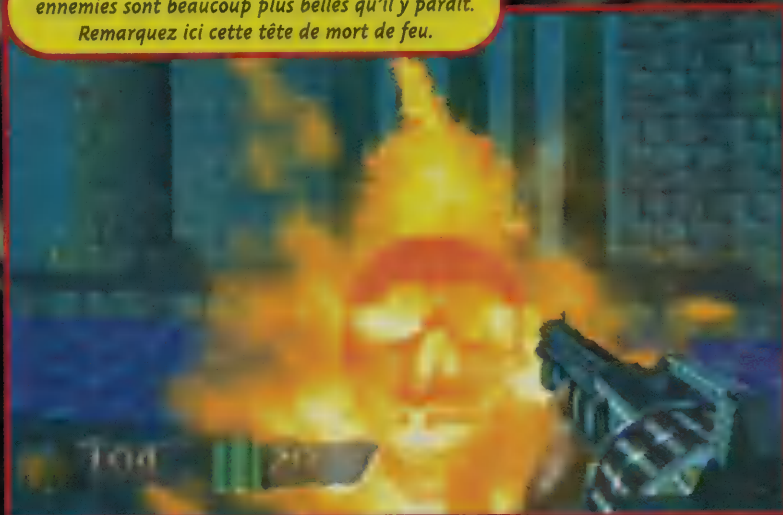


Une fois toutes les clés en poche, il faut pour accéder aux différents niveaux trouver les Hub Ruins et placer les clés dans les anfractuosités.



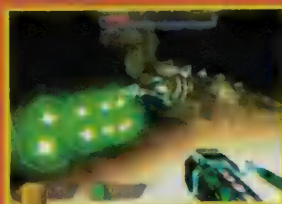
Si vous possédez le nombre de clés nécessaires, la porte du niveau s'active. On croirait assister à l'effet spécial du film "Stargate"!

A y regarder de plus près, les gerbes de feu ennemies sont beaucoup plus belles qu'il y paraît. Remarquez ici cette tête de mort de feu.



STRUCTUREUX!

Il vous préviendra tout de suite que les boss de Turok sont de qualité graphique remarquable. Jamais auparavant nous n'avions vu des monstres gérés en temps réel sur une console de jeu. On dirait à l'ordinateur. C'est à l'ordinateur, la Nintendo 64 en a fait un capot.



Le boss le plus impressionnant du jeu: le T-Rex. Ses mouvements sont d'un réalisme saisissant et son animation époustouflante. On note, hélas, quelques ralentissements quand il crache du feu.



Le boss du jeu est un être humain, tout au moins en apparence. En effet, quand sa barre d'énergie vient à baisser, il exécute des sauts à une vitesse vertigineuse. Difficile à viser dans de telles conditions.



Les triceratops ne sont pas des boss, mais il fallait vous en rendre compte tant ils sont beaux. Que dire de ce n'est que toute la scène est restée sur les fesses en voyant bouger.



- Éditeur: **ACCLAIM**
- Distributeur: **ACCLAIM**
- Disponibilité: **OUI**
- Prix: **D**

- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **2**
- Continues: **-**
- Sauvegarde: **MEMORY CARD**

PRESENTATION

Faute de mémoire, l'intro se résume à quelques courtes séquences animées de qualité.

85%

GRAPHISMES

Turok est actuellement le plus beau jeu de la N64. Des textures magnifiques.

95%

ANIMATION

Les seuls ralentissements se font sentir lors des affrontements avec les boss.

93%

MUSIQUE

Elle contribue pleinement à l'ambiance du jeu. Troublante et angoissante à souhait.

91%

BRUITAGES

Les effets stéréo sont magnifiques et la qualité des bruitages saisissante.

91%

DURÉE DE VIE

Le jeu comporte seulement huit niveaux, mais quels niveaux!

90%

JOUABILITÉ

Les premières parties sont complexes puis la prise en main devient excellente.

90%

INTERET

Turok est le meilleur Doom-like du moment, toutes consoles confondues. Ses qualités graphiques en font un hit en puissance.

96%

CRUSADER

NO REMORSE

Après Konami et son Project Overkill plutôt décevant, E.A. s'attaque à la 3D isométrique avec Crusader no Remorse. Résultat: un bon jeu d'action qui tient ses promesses.

Quand vous faites exploser des barils (comme dans Doom), les ennemis dansent en hurlant, dévorés par les flammes. Poétique, n'est-il pas?



COURS DE PHILO

Mouvement relatif ou absolu?

Telle est la question.

En mouvement relatif, on pivote le Silencer avant de le faire avancer ou reculer en dirigeant le paddle vers le haut ou le bas. C'est pénible pour les déplacements, mais précis pour les tirs. En mouvement absolu, les directions au paddle correspondent aux points cardinaux pour se déplacer. Les mouvements sont plus naturels et il suffit de garder le bouton appuyé pour ajuster son tir. Verdict : utilisez donc le mouvement absolu!

Crusader no Remorse est la conversion d'un célèbre jeu d'action sur PC. Contrairement à Reloaded, les graphismes sont composés de sprites. L'avantage est évident: si la perspective est fixe, les détails sont bien plus nombreux. Vous jouez un Silencer, un tueur d'élite à la solde d'un cartel financier. Las de tracter les braves gens, vous avez rejoint les rebelles. Désormais, votre bras armé tuera au nom de la liberté, même les innocents. Plusieurs missions vous attendent. Si les objectifs varient, la méthode reste la même: explorer arme au poing

de vastes complexes et anéantir tout ce qui bouge. Les combats occupent une place primordiale. Votre Silencer bouge bien: roulé-boulé, pas de côté, position accroupie et saut. Son armure le protège efficacement et, en cas de pépin, les caisses et les cadavres contiennent de quoi guérir et refaire le plein de munitions. Crusader no Remorse se démarque par son grande interactivité avec le décor: portes avec différentes clés, champs de force, mines, élévateurs, ascenseurs, téléporteurs, mitrailleuses murales... Des caméras épient vos moindres gestes, prêtes à

donner l'alerte et à bloquer toutes les portes. Il faut alors les "aveugler" et couper l'alarme. Le Silencer est heureusement bien équipé: mines antipersonnelles, fusils, explosifs et araignées robots. Guidées à distance, elles déclenchent des mécanismes... en les détruisant. Plus qu'un simple jeu d'action, Crusader no Remorse sait faire la part belle à la réflexion avec une tonne d'astuces (pour ouvrir les portes, déjouer les pièges...). Entre chaque mission, vous pourrez vous reposer parmi les rebelles lire des messages sur Internet (amusant), et refaire le plein d'armes et de munitions.

AVIS OUI!

Malgré ses imperfections Crusader no Remorse est très amusant. La jouabilité est bonne et les combats deviennent instinctifs après un certain temps. La richesse de son interactivité le distingue de tous ses concurrents. Le coup des cellules photo-électriques et des caméras est génial. Les armes sont variées, les graphismes gore et la bande-son dynamique. Les niveaux sont bien pensés et les énigmes corsées sans prendre la tête. On peut tout détruire dans les décors, et ça, j'adore. Bref, Crusader vous passerez de très bons moments.



MARC



Entre chaque mission, vous pourrez lire des messages sur Internet (amicaux ou non) et acheter du matériel à la base.



Si vous contrôlez un robot, il se déplacera en mouvement relatif.

AVIS OUI!

Crusader est un jeu comme je les aime: on tire sur tout ce qui bouge (et même sur ce qui ne bouge pas) le tout agrémenté par quelques énigmes qui ne grillent pas trop le neurone. L'action est assez prenante à condition de ne pas choisir les niveaux de difficulté les plus faciles, car le jeu se résume alors à une promenade des plus pépères. On peut toutefois lui reprocher des couleurs fadasses (la version PC est nettement plus belle), mais Crusader est un bon jeu qui vaut le détour.

A.H.L.

Le Silencer tue même les innocents. Ensuite, il leur fère les poches pour leur prendre leur thunes. Les gardes ont en plus des munitions.



Son armure rouge du sang de ses adversaires. Il ne lui reste qu'à utiliser cette borne de régénération et à reprendre le boulot.



Un curseur indique si la cible est dans le champ de tir. Cela permet de repérer plus aisément les petites cibles comme les caméras.

En utilisant son arme à rayon téléguidée, le Silencer détruit cette armada de robots à distance. Voilà!

TEST PLAYSTATION



- Développeur: REALTIME ASSOCIATES
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- ACTION 3D ISOMÉTRIQUE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 4
- Continues: CODES
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION

Les écrans de sélection sont bien adaptés au paddle. L'intro a du punch.

85%

GRAPHISMES

Malgré des couleurs ternes, les graphismes sont détaillés et variés.

88%

ANIMATION

Le scrolling manque de fluidité. Par contre, les sprites sont bien animés.

86%

MUSIQUE

Bien que répétitive, elle est dynamique et ne lasse pas.

89%

BRUITAGES

A la hauteur de l'action, ils sont pleins de fureur et de cris. Et en français, siouplaît!

91%

DUREE DE VIE

Avec quinze missions et une grande interactivité, Crusader tient la distance.

90%

JOUABILITE

Bonne pour de la 3D isométrique. Mais le Silencer ne répond pas au doigt et à l'œil.

89%

INTERET

La réalisation est moyenne, et pourtant Crusader no Remorse est très divertissant. Une bonne dose d'action et de réflexion qui fait mouche!

88%

Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas vu notre vénérable mais toujours fringant A.H.L. s'enthousiasmer pour un jeu. Mais pas des moindres: Raystorm est le premier shoot à exploiter la Playstation!



Détruisez les tourelles à tout prix.

3D

Cela faisait longtemps qu'on attendait cela! Sur Saturn, on connaissait déjà beaucoup de bons shoots, mais la Playstation rentre dans la course de bien belle manière, et ce avec un jeu qui a de quoi fermer le clapet des mauvaises langues.



Ouh, le vilain boss.

Il faut esquiver, tout en restant concentrer sur sa cible.



Une bonne vieille bombe balancée à la face, ça fait mal en général.

Il est toujours difficile de parler avec objectivité d'un jeu alors qu'on le trouve tout simplement dément. C'est le cas de Raystorm, un shoot-them-up à scrolling vertical, dans la plus pure tradition des jeux d'arcade. Vous disposez d'un tir principal qui couvre le plan devant vous et augmente au fil des options. Malheureusement, il reste identique tout le long du jeu, et il n'y a que deux vaisseaux différents disponibles. Mais vous possédez aussi un deuxième tir qui vous permet d'atteindre des

cibles situées sur un plan différent du vôtre. Ainsi, il vous sera possible de truffer de plon les petits kékés qui se trouvent en dessous de vous, mais sans oublier de d'abord locker votre cible, un peu comme dans Panzer Dragoon. Attention à ne pas utiliser ce second tir sans relâche, car il doit être rechargé. Pour les situations désespérées, vous disposez d'une bombe qui fait tout péter, laquelle se recharge, assez lentement il est vrai, au cours du jeu. On peut jouer à deux simultanément, mais sans aucun crédit en plus.

RAYSTORM



En voilà un qui ne fait pas dans la dentelle.



La transparence est à l'honneur.

AVIS OUI!

Ah, tu le crois ça? Un shoot-them-up qui vous procure le genre de sensation d'un jeu NEC (nostalgie...), avec une réalisation digne de la Playstation! Il est maniable, beau à la folie et bourré d'effets en 3D hallucinants. En plus, on peut y jouer à deux simultanément, ce qui ne gâche rien. Bon, inutile d'ergoter: ce jeu est excellent et, si vous aimez les shoot, achetez-le les yeux fermés. Sinon, rentrez chez vous et faites comme Switch: du saut à l'élastique (de préférence sans).



PANDA

menu d'options est très
mi, et l'on peut ainsi choisir
ux types de musique
trents. Mais on peut aussi
nible du bonheur, régler la
ficulte niveau par niveau, ce
est asper pur comme dirait
rich le fumeur de pipe (en
rette de douze uniquement)
s capacités 3D de la
ystation sont exploitées à
r maximum. Les éléments
nt modélisés de très belle
on. De plus, l'impression
profondeur est particulière-
ent bien rendue au moyen de
ons et autres effets d'optique
e bien belle prouesse...

AVIS OUI!

J'attends avec impatience la sortie de ce jeu depuis que je l'ai découvert au Playstation Show de Tokyo. Il faut dire que je suis un fan de shoot et que ce type de jeu est largement sous-représenté sur 32 bits. Raystorm est aussi magnifique que passionnant et de plus il peut se jouer à deux. Si le principe reste assez classique, la réalisation est impressionnante. Il faut dire que ce n'est pas le coup d'essai de Taito à qui l'on doit de grands classiques comme Darius ou Tiger Heli. Enfin un shoot qui tire partie des capacités d'une 32 bits! Incontournable.



A.H.L.



- Développeur: TAITO
- Editeur: TAITO
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- SHOOT-THM-UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 10
- Continues: 9
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

Sans aucune image de synthèses, elle n'est vraiment pas fantastique.

GRAPHISMES

Quelle claque! C'est beau comme là-bas, dit!

ANIMATION

Plutôt bonne, mais pas exempte de défauts. On note quelques ralentissements.

MUSIQUE

Les mélodies sont excellentes, et on peut régler leur niveau sonore.

BRUITAGES

Bien échantillonnés. Ils contribuent à la perfection de ce jeu!

DUREE DE VIE

Loin d'être facile, ce jeu vous captivera de longues heures.

JOUABILITE

La prise en main est aisée et le vaisseau répond au doigt et à l'œil.

INTERET

Je dirai que c'est le meilleur shoot-thm-up jamais réalisé, et ce toutes consoles confondues!

95%

RAYSTORM

L'animation du vaisseau est hyperréaliste.



Ça me rappelle ce bon vieux Gunhed sur NEC.

Les boss sont gigantesques.



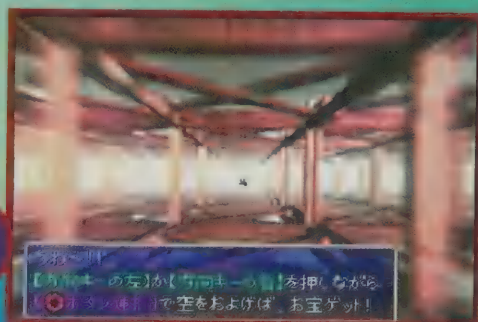
FINAL FANTASY VII

Le voilà, il est beau, il est chaud, il sort de sa boîte: Final Fantasy VII. Le bijou de Squaresoft se dévoile enfin. Les Playstation vont chauffer.



Les vues sont facilement configurables lors des déplacements.

En jargon RPG, on appelle ça un P.A.C.!



【方向キーの左】か【方向キーの右】を押しながら、【△】ボタンで空をおよげば、お宝ゲット!



Bienvenue dans un nouveau monde de fous!

Certaines rumeurs prétendent que FFVII est court parce qu'il propose beaucoup de décors en images de synthèse, particulièrement gourmands en mémoire. C'est faux. Pour finir le premier CD, comptez bien vingt heures, si vous êtes un véritable pro du RPG. Car Final Fantasy VII reste un RPG "classique" dans son principe. Les combats se déroulent en temps réel, c'est-à-dire qu'il faudra être rapide lorsque vous sélectionnez votre magie, attaque ou objet à

utiliser... sous peine de laisser votre ennemi le temps de vous attaquer plusieurs fois de suite. Fort heureusement, il est possible de régler la rapidité de l'action.

Le tout est en 3D, mais, même si certains sortent de magie sont impressionnants, il y

quelques angles de caméra franchement discutables. Bref, Wild Arms n'est pas surclassé de ce côté. Par ailleurs, le système



EASY RIDER

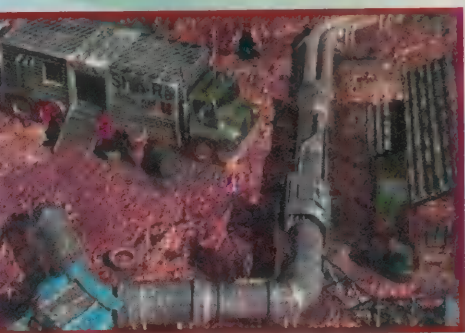
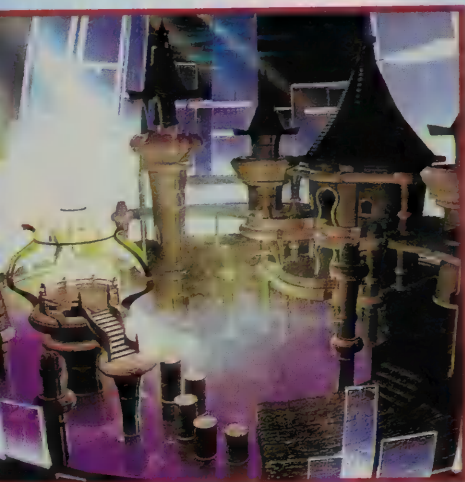
Après avoir visité la tour, vous aurez droit à une séquence cinématique, puis à une phase d'arcade où vous conduisez une moto. Il faut protéger le camion qui transporte vos amis!



Cette course d'arcade est excellente.

Il en a fallu, des Silicon Graphics, pour en arriver là!

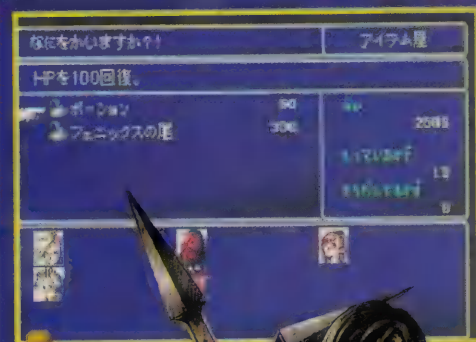




de magie est particulièrement bizarre! Lorsque vous achetez une arme, celle-ci possède un petit trou rond dans lequel on peut insérer une boule. Plus votre arme est puissante, plus elle possède de trous. Au cours du jeu, vous trouverez ou pourrez acheter des boules magiques. Ce sont elles qui permettent aux personnages d'utiliser des sortilèges. Ainsi, il n'y a pas de personnage magicien ou non magicien. N'importe quel membre de l'équipe peut utiliser la magie de soin, par exemple. Là où cela se complique, c'est qu'il existe différentes boules, qui peuvent se combiner. Pour en connaître les effets, il faut essayer des combinaisons! ■■■



Certains décors sont vraiment superbes!



Le système d'icônes laisse à désirer.

CHOCOBO

Lorsque vous êtes dans la ferme aux Chocobos, achetez de l'herbe à une fermière. Non, pas un Chocobo... de l'herbe! Sortez, allez voir le serpent dans le marais, puis fuyez. Suivez les traces de pattes sur l'herbe! Lorsque vous rencontrez des monstres, n'attaquez pas le Chocobo. Il vous permettra d'aller dans le marais sans vous faire attaquer par le serpent.



AVIS OUI!

Depuis le temps qu'on l'attendait, j'étais impatient de jouer à FFVII. Au final, il est clair que, d'un point de vue technique, le jeu est une réussite. C'est fantastiquement beau, du jamais vu. Au niveau de l'intérêt, le jeu

n'est pas mal servi, les scènes d'action sont excellentes. Les séquences qui parsèment le jeu sont superbes. Il y a de l'humour... Seul léger défaut, la bande-son est un peu moyenne. Vivement la version américaine.



PANDA

■ ■ ■ Enfin pour corser le tout, sachez que ces boules ont un niveau, et que plus vous les utilisez, plus elles gagnent en expérience et en puissance. Lorsque vous vous déplacez, les angles de vue se modifient automatiquement. Mais vous pouvez aussi changer la vue manuellement grâce aux boutons L et R!

Lorsque vous récupérez un objet important, pas besoin de le sélectionner, il s'utilisera automatiquement dès que vous serez au bon endroit. Dans le menu, l'option PHS n'est autre qu'un téléphone portable qui permet d'appeler les personnages pour constituer son groupe de bataille. Car on ne contrôle

jamais plus de trois persos à la fois. Le jeu est truffé de scènes animées et de petites épreuves arcade qui cassent la monotonie dont souffrent nombre de RPG. En fait, Final Fantasy VII a tout pour vous ravir. D'autant qu'un grand nombre de petites histoires complètement indépendantes gravitent autour du scénario principal. Beaucoup de ces séquences sont facultatives. On peut ainsi y revenir sans s'ennuyer. Une seule question reste en suspens: serez-vous capable d'attendre ou achèterez-vous dès maintenant la version japonaise?



Cette vue rend le héros un peu difforme.

NAME	BARRIER	HP	MP	LIMIT	WAIT
CLAUDE		367/ 579	117		
BARRET		356/ 614	90		
REDD		319/ 502	96		

Les boss sont assez retors.

Une salle d'arcade fantastique.



AVIS OUI!

Alors, le voilà, le fameux RPG que tout le monde attendait. Quand j'ai pu toucher le pad avec une euphorie fébrile, mes petits yeux s'illuminèrent. Il est magnifique (mais ça, vous le savez déjà). Eh ben, là, Gia, avec tel jeu, elle est contente... Toutefois, des petits détails déçoivent un peu: les mouvements de caméra sont bien moins

spectaculaires que ceux de Wild Arms lors des phases de combat. Certains passages sont assez linéaires, et il y a des monstres toutes les deux secondes. Malgré ces petits défauts, FFXVII est un hit, à voir absolument (et à acheter si vous êtes plein de pognon).

GIA

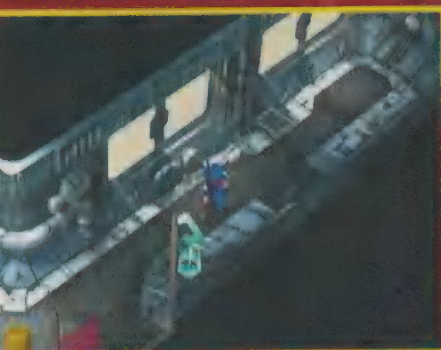


MESSAGE IN A BOTTLE

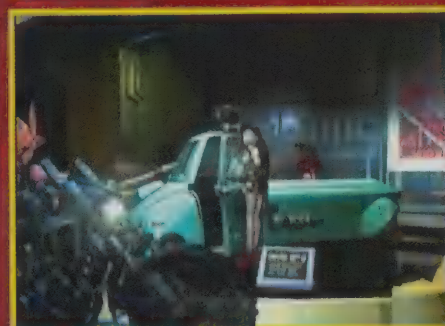
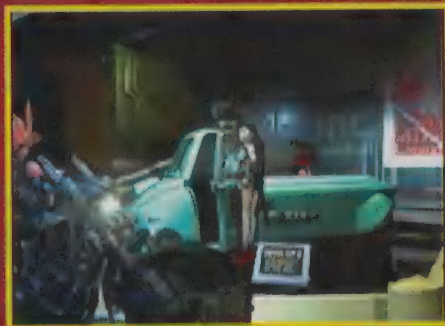
orsque vous êtes devant le grand mur aggé, entrez dans le magasin d'armes (un). Parlez avec le vendeur qui se trouve à gauche. Il vous vendra une batterie qu'il faut utiliser tout en haut du mur, sur une boîte. Plus tard, dans la tour, vous trouverez plusieurs coffres. Il faut les ouvrir un à un, et utiliser à chaque fois l'objet dans la salle du milieu. Cela répare le générateur. Une fois que tous les coffres sont ouverts, vous pouvez continuer.



Il faut aller vers cette cabane en bois pour baisser le pont-levis et continuer à avancer... pas évident!



L'option lumineuse est un point de sauvegarde.



AVIS OUI! OUI! OUI!

Soyez rassurés, ô fans de RPG, tous les ingrédients qui faisaient le charme du jeu sur la 16 bits de Nintendo sont bel et bien présents ici, mais au format 32! Les capacités de la Playstation permettent d'illustrer l'aventure avec des séquences cinématiques fantastiques et envoûtantes. Outre les passages de recherche dans les villages et les combats, les phases de déplacement sont des plus sympathiques, au moyen de Chocobos, sous-marin, buggy et autres appareils volants, à travers l'immense territoire du jeu, lequel vous offre de nombreuses rencontres! Foncez avant la rupture de stock!

WITCH



Les combats sont drôles!

FINAL FANTASY VII

- Développeur: SQUARESOFT
- Editeur: SQUARESOFT
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- ROLE PLAYING GAME
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

L'intro en images de synthèse est réussie. Le jeu est truffé de séquences de ce genre.

90%

GRAPHISMES

Les décors, d'une beauté incroyable, bénéficient de superbes effets de lumière.

98%

ANIMATION

Parfaitement fluide. On peut courir et les séquences animées sont excellentes.

90%

MUSIQUE

Ce n'est pas mal, mais on s'attendait à mieux. C'est le seul point faible.

85%

BRUITAGES

Il n'y a pas d'échantillonnage vocal. C'est un peu dommage.

85%

DUREE DE VIE

Le jeu tient sur pas moins de trois CD. Vous êtes parti pour un bon moment.

97%

JOUABILITE

Le système de gestion de la magie est un peu bizarre.

88%

INTERET

Final Fantasy VII devrait convertir un bon nombre de joueurs au RPG! Du très bon Squaresoft.

96%

DIE HARD

Arcade

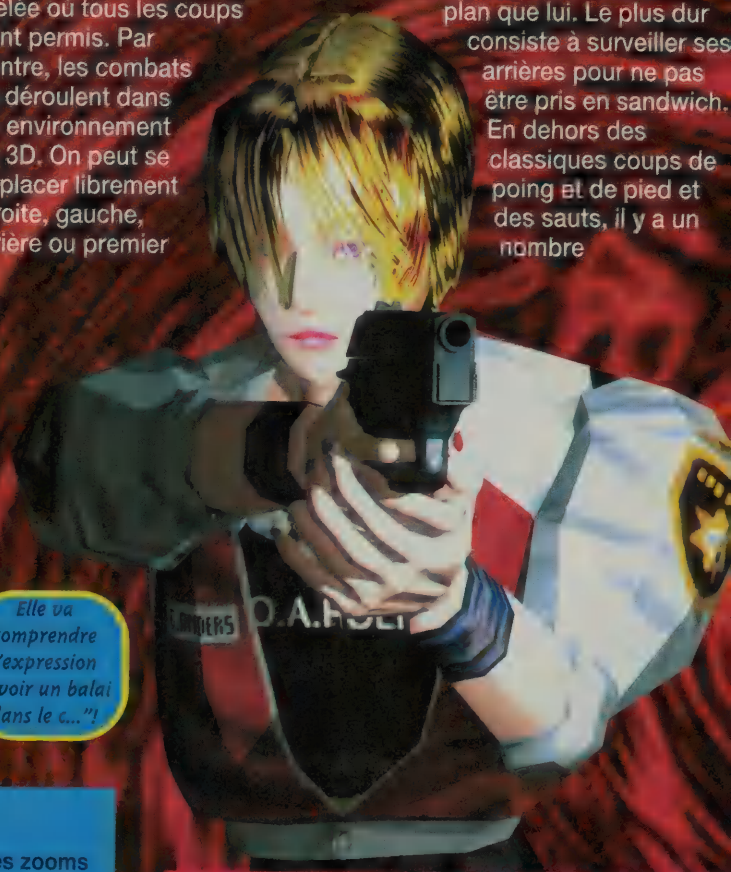
Die Hard Arcade réinvente le beat-them-up, genre quasi inexistant sur 32 bits. Il compense largement ses faiblesses techniques par des Combos en pagaille et un mode 2 joueurs. Miam!



Avec le pistolet, au lieu d'une prise au corps à corps, on peut coffrer les malfrats. Attention: il leur arrive de résister et de vous coller une baffe.

Die Hard Arcade reprend le principe de base du beat-them-up: le héros (un flic!) s'empoigne avec une tripotée de malfrats dans une mêlée où tous les coups sont permis. Par contre, les combats se déroulent dans un environnement en 3D. On peut se déplacer librement (droite, gauche, arrière ou premier

plan), mais le personnage est toujours vu de profil pour faciliter les combats. Pour toucher son adversaire, il faut donc se trouver sur le même plan que lui. Le plus dur consiste à surveiller ses arrières pour ne pas être pris en sandwich. En dehors des classiques coups de poing et de pied et des sauts, il y a un nombre



Elle va comprendre l'expression "avoir un balai dans le c..."!



AU QUATRIÈME TOP...

Les combats se déroulent dans un périmètre fixe: il n'y a pas de scrolling mais des zooms pour suivre l'action. Entre chaque baston, le joueur a droit à des séquences cinématiques avec le même moteur 3D (pour plus de continuité) et à des phases de jeu particulières où le timing prime. Il s'agit d'appuyer sur le bouton des Poings, des Pieds ou du Saut au bon moment pour éviter une situation dangereuse.



Si vous appuyez au bon moment sur le bon bouton, vous évitez un combat dangereux.



Il suffit d'un bon timing et vous échapperez au camion de pompiers. La barre d'énergie vous dira merci!

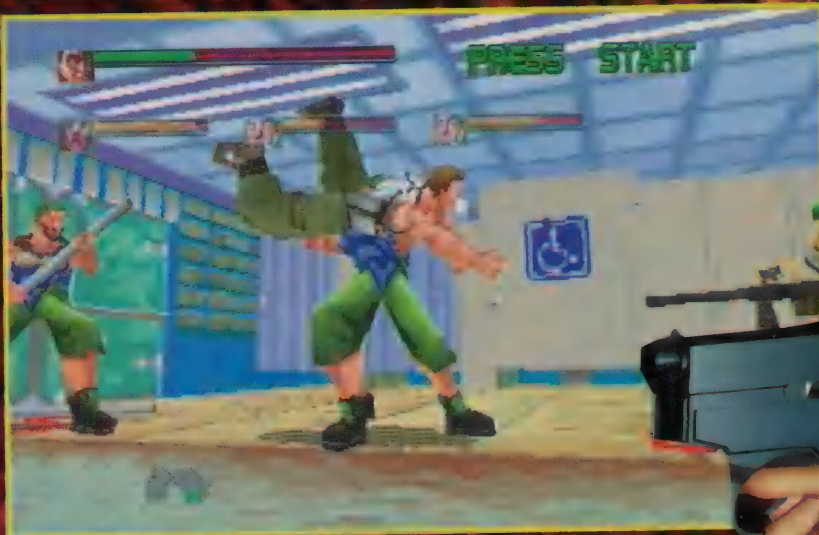
AVIS OUI!

Le beat-them-up n'est pas en perte de vitesse, c'est un genre carrément à l'arrêt. C'est donc avec une grave jouissance que j'ai testé Die Hard Arcade. Il est un peu mou, mais comporte tellement de Combos qu'on oublie vite les petits défauts du jeu. Les graphismes sont d'honnête qualité et l'animation en Motion



Capture excellente. Il y a de bonnes idées et une grande interactivité avec le décor. Les combats sont débridés et violents. On s'éclate un max, et à deux c'est encore mieux!

MARC



Là, c'est mal barré: le premier me fait une prise de catch tandis que ses copains m'attendent avec une barre à mine et un fusil d'assaut.

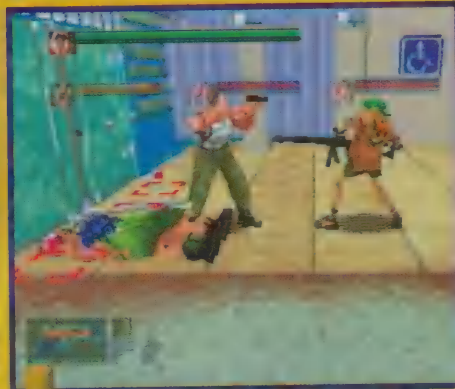


impressionnant de Combos. La garde n'a pas raison d'être puisqu'il suffit de changer de plan pour esquiver. Certains Combos touchent à droite puis gauche (pour le sandwich, c'est râpé), tandis que d'autres comportent des coups latéraux afin de faucher les ennemis sur les plans adjacents. Les prises au corps à corps sont spectaculaires et donnent également lieu à de nombreux Combos. On peut prendre son adversaire par les pieds pour l'envoyer sur ses copains (à la Jeffry dans VF), lui bourriner la tête et terminer par une souplesse arrière ou le coup du marteau-pilon, ou encore mettre de gros coups de genou "in ze bollocks". Le mieux est toujours de le plaquer au sol et de l'achever par une série de coups de poing ou de bouffe.

Mais attention: il peut alors reprendre le dessus et vous faire une tête au carré. Pour les sadiques, il existe un large éventail d'accessoires. Il y a toujours un petit truc dans le décor à balancer sur le coin du nez. Mais les pros porteront leur choix sur les armes à feu: pistolet, mitrailleuse, fusil d'assaut, lance-roquettes et gaz lacrymogène. Bref, de quoi se pouiller dans la joie et la bonne humeur.

SANS LES MAINS!

Il y a mille et une manières de dégommer du méchant dans Die Hard Arcade. Balai, horloge, chaise, télévision, barre de fer, gaz lacrymogène, poivrier (!), on peut même se prendre les pieds dans un rouleau de papier-cul. Les armes sont nombreuses, mais leurs munitions limitées, et elles disparaissent après un combat, sauf le pistolet. A vous de récupérer ensuite les munitions qui vont avec.



Vas-y, fais-moi plaisir: tire le premier!

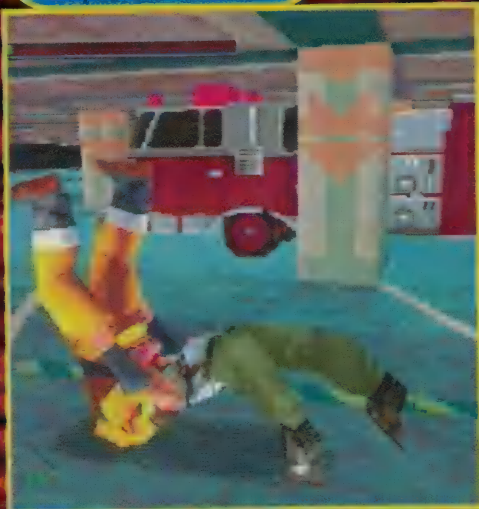


Le Big Boss se fait mater à coups de club de golf. Ça c'est du sport!



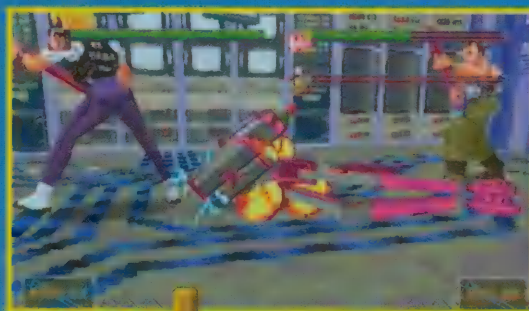
Le gaz lacrymogène, c'est bien; mais avec un briquet c'est encore plus "chaud"!

Et une souplesse arrière pour nos amis les pompiers, une! C'est qu'il vous mettrait des coups de hache, le lascar!



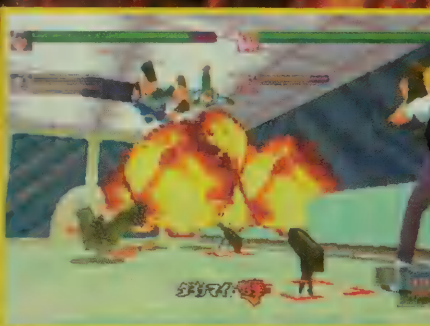
TOI ET MOI...

On peut jouer à deux simultanément, et c'est un gros atout. Malins, les programmeurs ont inclus une option qui permet de frapper son partenaire. Comme ça, quand il n'y en a plus, il en reste encore.... un. Le "collègue" du policier est en fait une fliquette. D'où la terrible question: ce soir, qui fait la femme?



Chéri, j'ai une plus grosse barre que toi. Tu veux en tâter?

Face à ce genre d'ennemi, il faut changer de plan pour l'approcher suffisamment et lui coller une série de coups de tatane made in Van Damme.



C'est sûr, le lance-roquettes est un calmant radical.



AVIS OUI! MAIS QUAND MÊME..

Les beat'em up ne courent pas les rues en ce moment, et Die Hard Arcade vient combler ce vide avec brio: réalisation exemplaire, rythme soutenu, foudroyante de coups démentiels. Voici quelques éléments qui vous donneront une bonne idée de la bête. Mais comme tous les jeux du genre, Die Hard est un peu court. On le boucle en deux après-midi, et même si on le reprend avec plaisir, on aurait apprécié une dizaine d'écrans supplémentaires.

Dernier reproche: les déplacements sont un peu lents. Mais il faut reconnaître que, dans l'ensemble, le jeu vaut vraiment le détour.



SPY



- Éditeur: SEGA
- Distributeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- BEAT-THem-UP 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: 4
- Sauvegarde: -

PRESENTATION

Les séquences cinématiques s'intègrent bien dans le jeu et rythment l'action.

GRAPHISMES

Pour de la 3D, les graphismes sont plutôt bons. Les couleurs font très bédé.

ANIMATION

Les persos se déplacent trop lentement mais les mouvements sont réalistes.

MUSIQUE

Pour une fois, elle sort du lot. Thèmes dignes d'un film.

BRUITAGES

Les bruits de "grosse patate dans le pif" apportent le punch nécessaire.

DUREE DE VIE

Il faut maîtriser l'art de la mandale pour terminer les trois gigantesques niveaux.

JOUABILITE

Les coups sortent facilement mais les déplacements sont trop lents..

INTERET

Sans être parfait, Die Hard Arcade est très divertissant, varié et défonçant. Un bon beat-them-up, avec un mode 2 joueurs, c'est si rare de nos jours.

90%

Saute dans l'univers magique de



- Présentation en 3D isométrique.
- Grande variété d'énigmes dans chaque monde.
- Graphismes et effets sonores très originaux.
- Grande jouabilité et variété de jeu.
- Multiples bonus et environnements cachés.
- Aventure contre la montre à vous couper le souffle !



310 avenue Daniel Perdrigé
93370 Montfermeil - France
Tél. : 01 43 32 10 92

W

hizz est un jeu de plate-forme en 3D isométrique débordant d'humour. Effets spéciaux et imagination sans limite en font un jeu d'exception. Déplacez d'une manière omnidirectionnelle Whizz, le lapin apprentis magicien, tout au long de niveaux remplis de gags, de pièces cachées et d'énigmes. Attention ! Le temps est limité ! Pour finir les nombreux stages déjouez les pièges et trouvez le chemin le plus rapide. Un concept tout à fait original, une réalisation en 3D isométrique superbe et une jouabilité qui font de Whizz un jeu unique à posséder absolument !

..... Egalement disponible



PRINCE OF PERSIA 2



WILD GUNS



PREHISTORIC MAN



LAMBORGHINI

MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

REAL BOUT

Après KoF et Samurai, c'est au tour de Fatal Fury Real Bout d'être adapté sur Playstation. Aïe, aïe, aïe, se disent déjà certains en pensant aux précédentes conversions.

Je n'étais franchement pas convaincu en allumant ma Playstation, car jusqu'à présent les adaptations des jeux SNK sur cette console étaient très moyennes, voir nulles. Eh bien, un miracle s'est produit, et il a nom Fatal Fury, copie conforme de la version Neo Geo! Pas de ralentissements, une animation impeccable, fluide et rapide. Seul bémol, on ne peut y jouer avec le pad Neo Geo, et on le sent, car le pad de la Playstation n'est vraiment pas pratique pour les jeux de baston – on ne le répètera jamais assez! Voici un petit rappel pour ceux qui reviendraient du Tibet après un stage de reconversion d'un ou deux ans. Fatal Fury Real Bout est un jeu de baston en 2D qui vous propose de

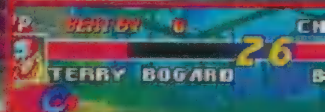
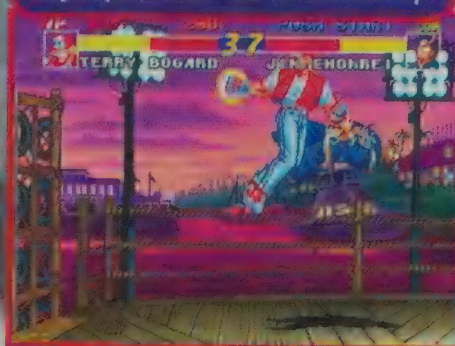
nombreux coups spéciaux "classiques", deux Furies par personnage, dont une s'effectuant lorsque la barre de Power est remplie. Comment la remplit-on? Eh bien, tout simplement en frappant ou en se concentrant. De plus, grande spécialité de ce jeu, on peut esquiver sur trois plans, ce qui est très utile contre les "fireballeurs" qui ne peuvent s'empêcher de vous assaillir de boules de feu! Grande nouveauté: on peut briser les deux extrémités du plan de jeu, et ainsi coincer son adversaire et le finir par un Ring out, comme dans V.F., en l'envoyant faire trempette. Il ne fait aucun doute que les amateurs du genre seront ravis de voir enfin

ce type de jeu adapté de manière réussie. Du reste, j'ai moi-même joué à casse-noisette avec le charmant minois de Gai!



Vous ne pouvez l'entendre, mais croyez-nous: la musique est excellente!

Terry en pleine action avec son meilleur coup!



La barre de Power se charge lorsque l'on frappe.



AVIS OUI!

Outre le fait que le jeu est en soi excellent sur Neo Geo ou Saturn, il est franchement rassurant de voir que, pour une fois, l'adaptation est sans accroc sur Playstation. C'est ainsi, et de loin, le meilleur jeu de baston 2D sur cette console.

Il faut de plus saluer l'exploit. SNK a réussi à faire aussi bien que sur Saturn et sans aucun Add-on. La Neo Geo est enfin rattrapée par les 32 bits, alors versons une larme sur cette console mythique qui est restée au top pendant de longues années, grâce à un éditeur hors du commun: SNK!



PANDA

BLUE-MARY

CHALLENGER!! 2P

3-9 KIN KAMAHARA

Le passage sur les autres plans est difficile à maîtriser.

2P

DEHORS!

Une des techniques les plus gratifiantes est de vous laisser frapper jusqu'à ce qu'il ne vous reste que très peu de vie. Ensuite, coincez votre adversaire et éjectez-le. Il sera complètement dégoûté... J'ai testé la recette sur ce pauvre Marc, et ça marche du feu de dieu!



Allez, rentre chez ta mère!



AVIS OUI!

Enfin, une production SNK potable sur Playstation! Que dis-je... Un fabuleux jeu SNK, comme on les aime, avec ce qu'il faut de rapidité, de maniabilité et de fun. Ce titre fait partie des meilleurs du genre, aux côtés de Street Fighter Alpha 2. A la

rédac', on s'était éclatés avec la version Neo Geo. Sur Playstation, on retrouve les mêmes sensations de bonheur et de stress intenses. Le seul petit défaut concerne le temps de chargement. Je sais, c'est le point faible de la Playstation... mais j'attends des améliorations. Bon, je retourne cabosser le Panda...



GIA

Les temps de chargement sont un peu longs.



REAL BOUT

餓狼伝説

- Développeur: SNK
- Editeur: SNK
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 7
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

Rien de fantastique, et de facture classique. Quelques jolis dessins tout au plus.

GRAPHISMES

Le jeu est aussi beau que sur Saturn et sur Neo Geo. En un mot: superbe.

ANIMATION

Fait surprenant: l'animation est excellente: pas un seul ralentissement.

MUSIQUE

Excellente, elle ressort bien et soutient au mieux l'action.

BRUITAGES

Vaste palette. Rien de plus à ajouter.

DUREE DE VIE

Les parties s'enchaînent à un rythme endiablé, si a la chance d'être deux!

JOUABILITE

Les jeux SNK sont toujours sans peur et sans reproche!

INTERET

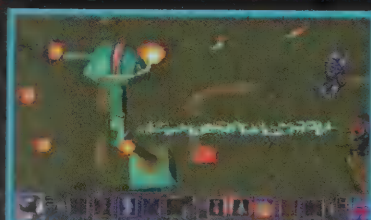
C'est tout simplement le meilleur jeu de baston en 2D sur Playstation!

95%

CONTRA

Legacy of War

Série mythique s'il en est, Contra fait un come-back tout en 3D sur Playstation. Fidèle à ses prédécesseurs, il fera la joie des acharnés du paddle.



A deux, le jeu est plus facile.

Le concept de Contra Legacy of War est on ne peut plus simple: on déplace son personnage à l'écran en dégommant tout ce qui bouge. Le reste n'est que subtilités: une position accroupie pour éviter les tirs (mais pas tous), un bouton de saut pour atteindre les endroits élevés et une ribambelle d'armes, histoire de varier les plaisirs. Vous avez le choix entre deux modes de déplacement. Le premier permet de bouger dans tous les sens en tirant dans la direction de la course. Le deuxième

bloque la direction du tir lorsqu'on garde le bouton de tir appuyé. C'est indispensable, par exemple, pour tirer vers le haut de l'écran tout en se déplaçant sur les côtés afin d'esquiver les tirs ennemis. Une simple pression sur les boutons latéraux du pad suffit à changer de mode, un système qui se révèle pratique après quelques tentatives. Les ennemis peuvent être catalogués en trois types: les cibles mobiles (genre fantassins), les cibles fixes (tours...) et les gros engins. Ces derniers sont les plus

dangereux, et il y en a beaucoup. Char lance-flammes, robots de toutes sortes, volants ou rampants, ils apparaissent sous la forme de boss, demi-boss ou simples ennemis.



Dis bonjour au demi-boss du quatrième niveau!

Pour venir à bout de cette armada, vous avez le choix entre quatre personnages aux armes différentes. Vous disposez de plusieurs sortes de tir (simple, à large rayon d'action, téléguidé ou puissant) et de bombes. Mis à part la tir à base, toutes ces armes se récupèrent en cours de jeu sous la forme d'options. Les décors en 3D recèlent des caches secrètes pleines de bonus.

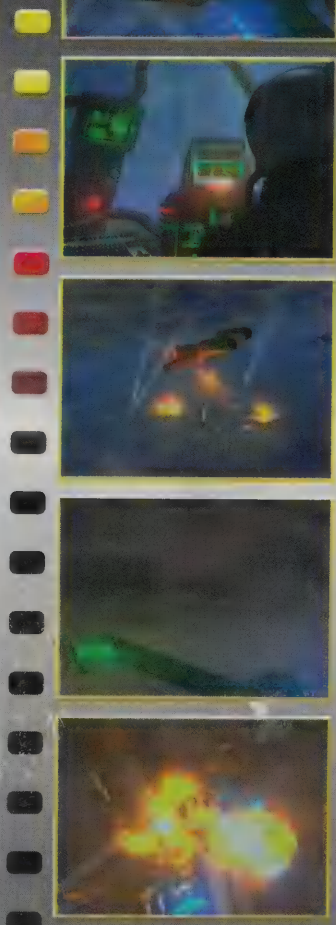
AVIS OUI!

Amis bourrins, Contra est fait pour vous. J'aime ces jeux où on garde le doigt sur la détente en permanence. Et la variété, me demandez-vous? On la trouve dans les ennemis, les tirs et certaines situations. L'utilisation de la 3D pour les décors permet quelques écarts dans le scrolling,

histoire de dénicher des bonus, et les boss sont bien méchants. Bref, je me suis poilé, il faut dire que j'adore ces jeux basiques (moi vois, moi tue!). Notez que le meilleur atout de Contra reste le mode 2 joueurs. Contra n'a pas beaucoup de concurrents dans le genre.



On peut éviter les tirs de ce tank en se couchant.



MARC

DE..CONTRA..STE

Pour ceux qui croient que les jeux comme Contra sont adressés à des débilés mentaux, voici quelques situations originales pour leur prouver qu'il faut parfois utiliser un neurone ou deux!



Pour éviter les larves envoyées par le serpent de mer, il faut les attirer au bord du radeau et sauter de l'autre côté.

Dans le cinquième niveau, on tourne autour du boss pour le détruire. Attention à la perspective.



Passage détente en bateau. Au menu: destruction de plongeurs et boss ferrailleurs.



Ce robot se détruit en trois fois.



Les pans de mur d'une couleur différente cachent souvent des options.



Il faut détruire ce robot bras par bras pour en venir à bout.

AVIS OUI, MAIS...

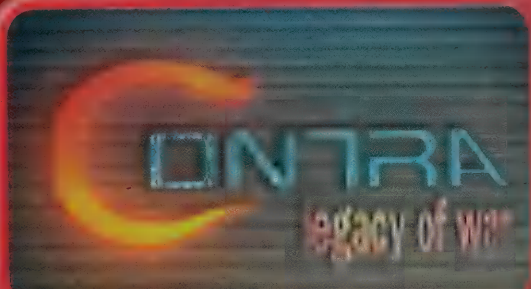
Je connais Contra depuis sa sortie japonaise sur la Super Nintendo, et c'est un bon shoot. Ici, les passages en mode 7 de la SNIN ont été rem-

placés par une 3D précalculée relativement fluide. Quatre personnages à choisir, c'est bien, d'autant qu'ils possèdent leurs caractéristiques. Contra est un bon petit shoot, rapide, fluide, varié et assez difficile (on peut même jouer à de vieux titres d'arcade, comme Bamboo ou Gyrus qui font office de minijeu dans le jeu), en revanche, il aurait peut-être (voire sûrement) gagné à être plus joli...

SWITCH

LE PREMIER JEU EN 3D!

Contra Legacy of War est livré avec des lunettes spéciales pour voir le jeu en 3D (vous savez, les lunettes avec un film rouge et un film bleu). Nous les avons essayées à Consoles+, en suivant les instructions données dans le manuel. Résultat: un effet 3D, certes, mais une image terne où toutes les couleurs disparaissent, laissant place à une mélasse bleue-violette. Bref, une belle tentative mal réalisée.



- Développeur: APPALOOSA
- Editeur: KONAMI
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- ACTION
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: 4
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRÉSENTATION

L'introduction est bien faite, mais les menus se résument au strict minimum.

GRAPHISMES

Inégaux selon les niveaux et les monstres, mais réussis dans l'ensemble.

ANIMATION

Fluide, même avec des boss géants. Des ralentissements en mode 2 joueurs.

MUSIQUE

Dans le genre "mélodies guerrières", la musique de Contra est dans le ton.

BRUITAGES

Agressifs sans prendre la tête, les bruitages donnent la mesure de l'action.

DURÉE DE VIE

Six niveaux et une difficulté bien dosée, voilà un Contra à durée déterminée.

JOUABILITÉ

La 3D pose des problèmes de perspective mais les persos répondent bien au paddle.

INTERET

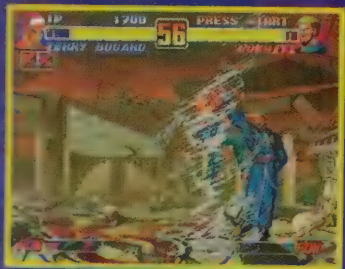
Contra Legacy of War est un jeu divertissant, surtout en mode 2 joueurs, mais sacrément dur. Pour les nostalgiques de la série.

90%

Fighters 96

KING OF BOSSES 96

Oubliez Geese et compagnie, et saluez Chizuru et Goenitz! Chizuru n'est pas très embêtante, mais Goenitz est du genre énervant. Méfiez-vous de ses coups à distance, particulièrement vicieux.



La bombe, le choc, le retour! A sa sortie, KoF96 s'est surtout fait remarquer par sa... rareté. Normal, on se l'est arraché!

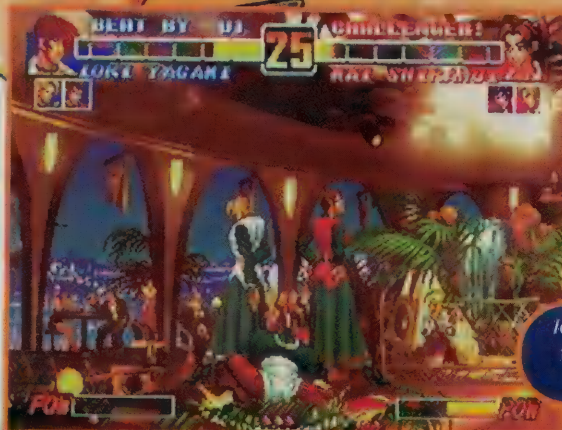
Vous connaissez maintenant cette série par cœur. Tous les fans de baston n'ont plus que ce nom-là à la bouche, et les plus mordus d'entre eux ne jurent que par ce jeu. On commence à avoir l'habitude: chaque année, une nouvelle version relookée sort. Alors, cette fois-ci, serez-vous le nouveau King of Fighters 96? Pour ceux qui connaissent la version Neo Geo, le jeu sur Saturn est identique au pixel près (sauf

pour le son). Mais une kyrielle de nouveaux personnages ont rejoint le bataillon. D'ailleurs, remarquons l'entrée fracassante de l'équipe des boss (Geese, Mr Big et Krauser).

Malheureusement, certains ont été remplacés. Au total, vingt-sept personnages seront de la fête au début du jeu, répartis dans des équipes de trois. Dans ce volet, un système de roulade vers l'avant ou l'arrière a été introduit. On peut les effectuer en garde, et c'est pratique pour contrer ou se sortir de mauvais pas. Globalement, KoF96 est plus rapide, et on réalise les coups spéciaux plus facilement. Une foule de détails peuplent chaque décor, aux graphismes très fins. Les thèmes musicaux sont bien plus travaillés, et ont même été remixés à l'occasion du passage sur Saturn. Ainsi, le hard bien chevelu côtoie les saxos de cabaret et la pop dynamite. Donc, que des améliorations. Néanmoins, par rapport à KoF95, les loadings prennent beaucoup plus de temps, ce qui est un peu décevant. Comme d'habitude, le

CD s'utilise avec le Add-on, afin de booster les performances de la console. Et c'est qu'ils commencent à se faire la main, les bougres! Comme dit le vieil adage, "quand SNK se réveillera, la Saturn tremblera". Tiens, ma Saturn s'agite...

Iori est un des personnages les plus bizarres. Il pousse même des cris louches pendant son Fury.

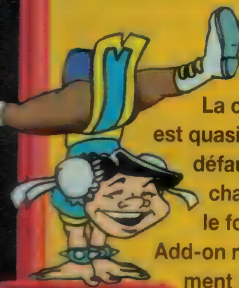


AVIS OUI!

Une réussite! Décidément, SNK s'avère de plus en plus doué. Avec un Real Bout sur Playstation complètement dément, voilà un fabuleux KoF96. Non seulement le jeu est excellent, avec sa

maniabilité et ses Combos de tueurs, mais en plus, la gente féminine est bien représentée.

La conversion depuis la Neo Geo est quasiment parfaite. En fait, le seul défaut, ce sont les temps de chargement. Par rapport à KoF95, le fossé est grand (parce que le Add-on n'a pas été étudié exclusivement pour le 96). Dommage...



GIA

AVIS OUI!

KoF 96 est sans conteste le meilleur jeu de baston 2D du moment! Il inclut tous les mouvements présents dans la version Real Bout de Fatal Fury, ainsi que quelques-uns de ses personnages. Shizuru et Goenitz font même partie du lot grâce à un code! La musique, grâce au support CD, est d'excellente qualité, et même supérieure à la version cartouche de la Neo Geo. On attend la conversion de Samurai Shodown Amakusa's Revenge, et on peut affirmer sans erreur que Fatal Fury Real Bout Special sera lui aussi converti. Bref, on en redemande...

SWITCH

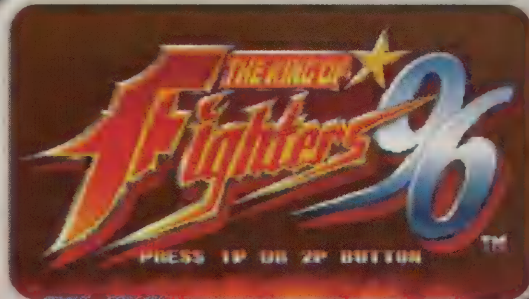
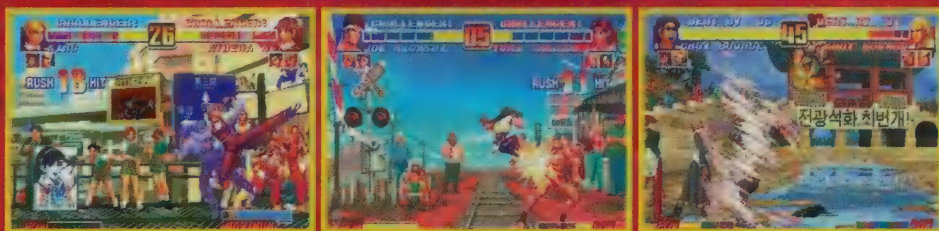
Voici la splendide équipe des boss, composée de Geese, Krauser et de Mr Big.

En se baissant avant de bondir, on effectue un super-saut.

Le nom de cette charmante jeune femme est Vice, et elle le mérite!

KING OF FURIES 96

En général, on n'a droit qu'aux Furies des stars comme Terry, Andy, Joe, Ryo, Robert... Nous, on a décidé de vous présenter celles qu'on ne montre jamais...



- Développeur: SNK
- Editeur: SNK
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 8
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

La même que sur Neo geo, à savoir pas franchement transcendante.

GRAPHISMES

Les décors sont très soignés et les sprites bien rendus.

ANIMATION

Voilà le point fort du jeu: elle est hallucinante.

MUSIQUE

Remixée et bien meilleure que celle de la version Neo Geo, qualité CD oblige.

BRUITAGES

Aargh... Les bruitages ne déçoivent pas.

DUREE DE VIE

A deux, les combats s'enchaînent sans trêve. Et avec tous les nouveaux persos...

JOUABILITE

Aussi jouable que la version Neo Geo. Une ergonomie particulièrement bien étudiée.

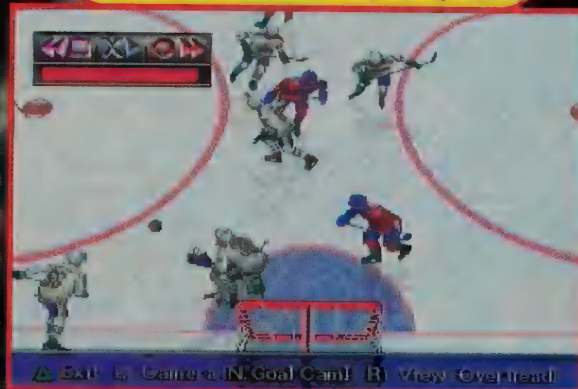
INTERET

Après le superbe Real Bout, SNK continue de nous gâter avec KoF96. A découvrir, même après avoir joué comme des tarés avec le 95.

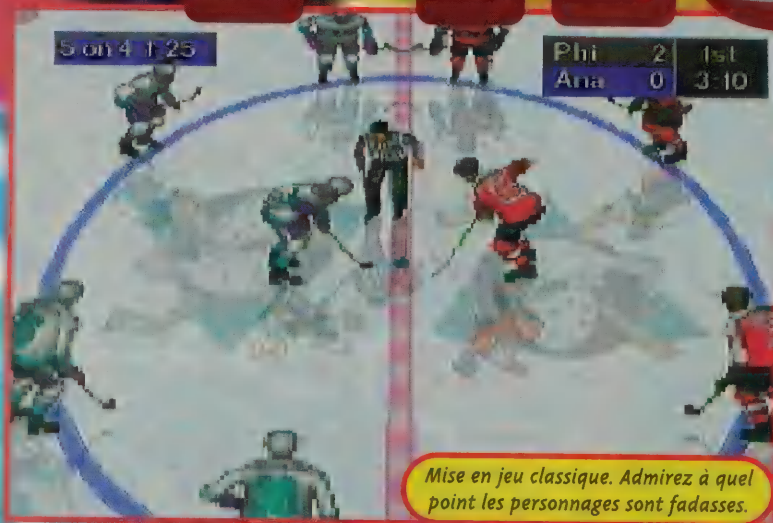
94%



Quatre vues sont disponibles (diagonale, verticale, de côté ou au niveau du sol). Celle de base est de loin la plus jouable.



NHL FACE OFF



En attendant les nouvelles simulations de Virgin (NHL Powerplay 97) et de GT Interactive (NHL Open Ice), Sony édite sa première simulation d'amas-de-pixels-siliconés-qui courent-derrière-un-palet-main. Tout un programme!

On note bien peu d'originalité dans les diverses options proposées. Évidemment, on flirte avec la trentaine d'équipes jouables (dont celles des "conférences" Est et Ouest). Indubitablement, on peut participer à quatre types de jeu (Season, Exhibition, Practice, Play off). Et, fort logiquement, on peut modifier toutes les règles en activant ou en désactivant ce qui nous intéresse dans les options. Bref, que du déjà vu. Par contre, une fois sur la glace, l'affaire devient plus intéressante. Les joueurs sont composés de sprites (bonjour le rendu...), mais la

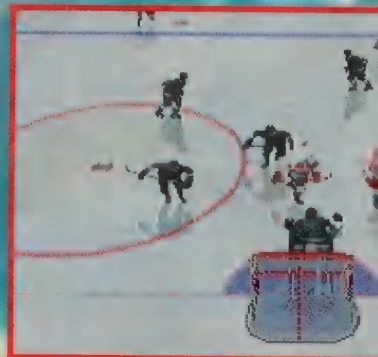
AVIS MOUAIS...

Rien à redire sur le plan de la simulation: les options sont complètes, les sensations plutôt bonnes et les bruitages réalistes. Au niveau des graphismes, par contre, vous aurez vite la nausée. Mais ce n'est pas ce qui m'a chagriné le plus, puisque, au final, le jeu bouge bien et demeure jouable (qualité essentielle de toute simulation). En fait, je constate que NHL Face Off 97 n'innove en rien. C'est du déjà vu, du réchauffé! Si vous n'avez aucun jeu de hockey sur console, celui-ci fera l'affaire. Dans le cas contraire, laissez-le aux Amerloques, et retournez à vos anciennes amours.



SPY

vitesse de jeu est raisonnable et la jouabilité ne souffrir pas de joueurs composés de polygones. Il est possible de s'amuser à huit sur le même écran (prévoyez les Multitap. Pardon, je reprends... les "connecteurs multimanettes"). En revanche, tout l'aspect stratégique (si présent et si explicite dans NHL Powerplay 96) est ici bigrement confus.



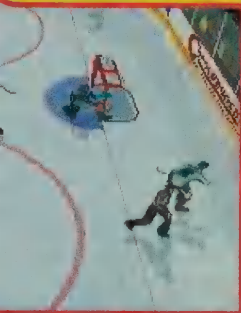


Bertuzzi

Si vous activez les combats dans les options, vous aurez droit à des rixes de ce genre.

F 97

Les feintes de tir sont parfois fructueuses, reste à savoir les placer...



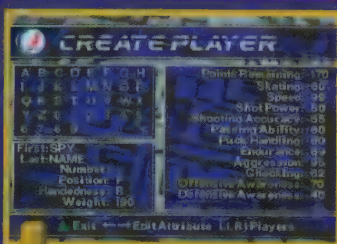
Le jeu d'équipe est toujours plus payant que le raid solitaire.

FAITES VOS ÉQUIPES!

Comme dans toute simulation qui se respecte, NHL n'échappe aux célèbres options de création ou d'échange de joueurs. La navigation dans ces options ne pose pas de réel problème, et il est évidemment très agréable de pouvoir constituer des équipes de demi-dieux. Il est vivement conseillé de sauvegarder ses modifications sous peine de perdre de longues minutes de dur labeur.



Chaque joueur a sa fiche sur laquelle sont détaillés ses points forts et ses faiblesses.

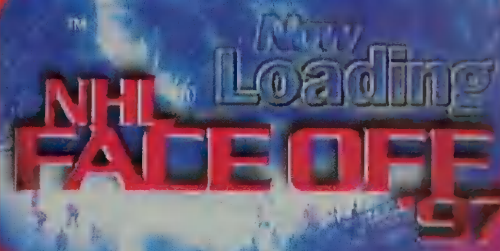


La création des joueurs est très intuitive. Vous n'avez qu'à répartir 450 points dans des catégories spéciales.

AVIS OUI, MAIS...

Ayant testé la première version du jeu, je suis vraiment étonné du peu de changements qu'a subi celle-ci. A part un menu d'options plus fourni, les différences ne sont pas vraiment conséquentes. Petite évolution graphique, pas de problème d'animation, le jeu est fluide et réaliste. Je pense que ce NHL mérite d'être acquis uniquement dans le cas où vous ne possédez pas déjà une simulation digne de ce nom. Pour une fois qu'il n'est pas question de goût mais de palet...

SWITCH



- **Développeur:** KILLER GAME
- **Editeur:** SCEE
- **Disponibilité:** MARS
- **Prix:** D

- **SIMULATION DE HOCKEY**
- **1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Contrôle:** TRÈS BON
- **Difficulté:** MOYENNE
- **Niveaux de difficulté:** 3
- **Continues:** -
- **Sauvegarde:** MEMORY CARD

PRESENTATION

Rien d'hallucinant. Une intro classique et sans grande envergure.

GRAPHISMES

Un jeu de hockey parmi les plus moches sur 32 bits. Mais là n'est pas son intérêt.

ANIMATION

Réaliste. Le jeu est rapide et dynamique. Un très bon point.

MUSIQUE

Des thèmes bateau pour l'intro. Pas de musique pour les matchs, sauf le synthé.

BRUITAGES

Des tribunes survoltées, mais peu de commentaires, sauf pour les fautes.

DUREE DE VIE

Vous tiendrez jusqu'en 98. Date de la prochaine mouture...

JOUABILITE

Les joueurs répondent à la moindre pression, et se dirigent avec bonheur.

INTERET

Une simulation complète qui ne brille pas par sa réalisation graphique, mais par sa vitesse. Dommage qu'elle soit si proche de la version 96!

85%

Avec tous les bons jeux d'aventure déjà sortis sur Saturn, la barre est placée très haut. Alors, *Airs Adventure* en vaut-il la chandelle ?

Dans *Airs Adventure*, vous incarnez un jeune homme (à la limite du paysan) qui sauve une princesse. Et devinez quoi : la princesse fait office de deuxième personnage. Le premier tient le rôle du guerrier, bourrin et cogneur, le deuxième celui de la magicienne. Comme dans un role playing game classique, plusieurs phases alternent en fonction de la situation. En mode Recherche, l'angle de vue part du haut. La chance est déterminante, pour ne pas tomber toutes les dix secondes sur un monstre. En mode Combat, la vue est de

profil, avec vos deux personnages. Attention, les commandes peuvent en dérouter plus d'un. Quand arrive votre tour, une image du paddle s'inscrit en transparence sur votre personnage, et les boutons qui servent sont légendés. Les directions pour fuir ou pour avancer et reculer ; A pour rester en garde ; B pour attaquer ; C pour utiliser un objet ; et, enfin, X, Y et Z, qui servent exclusivement pour les magies. Notez au passage que la magicienne prend un round pour lancer une incantation. Au début, ce système induit facilement des erreurs. Mais on s'y habitue.

Le passage par les villages est obligatoire pour avancer dans la quête.



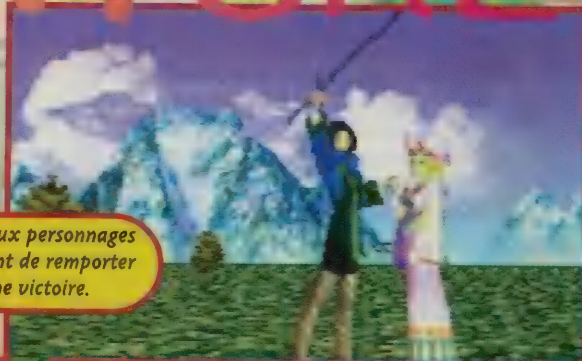
Chaque elfe récupéré peut être affecté à une magie, dont la puissance augmente suivant son niveau.

AIRS ADVENTURE

En mode Combat, un pad apparaît en transparence pour indiquer les commandes.



Vos deux personnages viennent de remporter une victoire.



AVIS OUI, MAIS...

J'adore les RPG, mais il est difficile d'apprécier vraiment *Airs Adventure*. Le syndrome du combat systématique est insupportable ! Il suffit de faire deux pas hors des villages et hop ! Qui vous tend une embuscade ? De joyeux loups. Et après ? De vils ours en mal de nourriture... C'est dommage. A part ce défaut, la réalisation est correcte dans l'ensemble. Mais avec *Albert Odyssey*, *Shining in the Holy Ark* et *Blue Seed* en face, *Airs Adventure* ne fait pas vraiment le poids. Alors, s'il faut dépenser de l'argent, autant le mettre dans un très bon jeu...



GIA

Rapidement, vous pourrez chevaucher l'imposant destrier de la demo.



Airs Adventure

- Développeur: GAME STUDIO
- Éditeur: GAME STUDIO
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E
- 1 JOUEUR
- ROLE PLAYING GAME

PRESENTATION

Le staff défile sur le galop du héros. Rien de transcendant.

GRAPHISMES

Belles phases de combat, mais la partie aventure est bâclée.

ANIMATION

Le scrolling ne souffre d'aucun défaut majeur.

MUSIQUE

Elle accompagne subtilement l'action, mais devient répétitive.

BRUITAGES

Coups d'épées, chargements de magie, cris des monstres réussis.

DUREE DE VIE

Il y a ceux qui s'accrochent, et ceux qui abandonnent...

JOUABILITE

Attention à ne pas se tromper de manipulation en combat.

INTERET

Face aux autres RPG de la Saturn, il est un peu léger, surtout comparé à *Shining in the Holy Ark*.

82%

NOT TREASURE HUNTER

Les concepteurs, inspirés par "Les Contes des mille et une nuits", ont voulu créer le jeu aux mille et une fins...

Nous sommes en 1920. Vous êtes James Arcright, un détective londonien engagé pour enquêter sur une grotte mystérieuse. Cette excavation est le sanctuaire de quelques vestiges archéologiques qu'il faudra découvrir avant qu'ils ne tombent entre les mains d'un collectionneur plutôt manipulateur. Le jeu se déroule en cinq scénarios qui peuvent s'enchaîner dans n'importe quel ordre. Le choix entre les scénarios se fait à l'entrée de la grotte, entre autres, suivant que vous évitez, tuez ou ne rencontrez pas le premier monstre. Le jeu alterne l'exploration et les phases de combat. De plus, des menus options apparaissent à des points précis du jeu, et vous terminez alors l'action que vous devez effectuer votre personnage. Sachez que les choix que vous prendrez

Vous ferez aussi quelques rencontres agréables durant votre exploration.

influenceront le caractère de votre personnage et modifieront les menus suivants. Le but du jeu est de terminer tous les scénarios avec toutes les fins possibles (mort ou victoire). Vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment de la partie, et des Continues sont accessibles avant chaque scène importante.



Les monstres sont peu nombreux, mais plutôt réussis.



Dans ce menu, vous pouvez soit parler au squelette, soit lui demander des informations sur la boîte, soit vous enfuir.



Cette femme-araignée tyrannise un village d'amazones... A vous de jouer!



AVIS MOUAIS...

Hum... Voici un jeu vraiment bizarre. D'un concept au départ innovant, on arrive au bout de quelques heures à une lassitude plus qu'énervante. Les temps de chargement sont horriblement longs, et les scènes de dialogue ne peuvent pas être coupées. Le but du jeu étant de voir toutes les fins, au bout de quarante chargements de la même partie, le fait de s'apercevoir que l'on accède à une fin que l'on a déjà vue peut donner envie de jeter le jeu à la poubelle. Inutile de vous dire que la maîtrise du japonais est obligatoire.

CHEUB

NOT TREASURE HUNTER

- Développeur: ARTI-ART CORP.
- Editeur: ARTI-ART CORP.
- Distributeur: IMPORT
- Prix: E
- 1 JOUEUR
- AVENTURE 3D

PRESENTATION

Une présentation sobre du scénario...

GRAPHISMES

Des monstres sympas, mais des textures parfois malheureuses.

ANIMATION

Le jeu bénéficie d'une animation fluide.

MUSIQUE

Elle met dans l'ambiance. Dommage qu'il y en ait si peu.

BRUITAGES

Nombreux bruitages et digitalisations vocales de qualité.

DUREE DE VIE

Si vous vous prenez au jeu, vous en aurez pour longtemps.

JOUABILITE

Très simple d'utilisation. Aucun problème en la matière.

INTERET

Un jeu basé sur une bonne idée, qui aurait pu être mieux exploitée.

82%

LA VAGUE DE FROID

Cette arme, donnée par le boss Frost Man, est très puissante: la Wave Race détruit tous les ennemis sur les bords de l'écran.



Les langues de feu vous carbonisent net.



Quelques secondes de répit grâce à la Wave Race.

ROCKMAN

Ce petit robot? Mais vous ne connaissez que lui! Rockman au Japon, Megaman en Europe, le voilà qui revient dans la cour des grands, sans passer par la version Super Famicom cette fois-ci, et bourré d'innovations!

Reprenons depuis le début: Megaman se bat encore contre l'incroyable Dr Wily, et son univers a conservé sa classique 2D. A ses côtés, son fidèle Rush, un chien mécanique transformable. Au poste de contrôle allié, un vieux prof barbu qui donne plein de conseils – mais il faut comprendre le japonais pour en profiter... – et un jeune fille blonde (si, si), qu'on ne voit malheureusement que dans les dessins animés du jeu.

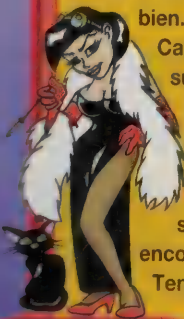
Face à Megaman, les huit boss

du Dr Wily plus un boss intermédiaire et le bon docteur pour finir le jeu. Soit dix féroces combattants achevant des niveaux à leur image (un monde glacial, un très venté, un autre empli de jouets ou explosif...). Comme d'habitude, Megaman empoche une nouvelle arme à chaque fois qu'il bat un boss, lequel pouvoir est très efficace contre un autre boss et certains ennemis, etc. On jongle donc comme d'habitude avec un sous-écran (ou avec le bouton de flanc, qui fait défiler les armes) pour utiliser une des dix armes à récupérer. Dans les niveaux, des bonus

classiques ressource l'énergie des armes et la vie du robot. En fait, ce qui est dur dans Megaman, c'est de commencer: apprendre à glisser pour sauter plus haut, savoir concentrer son tir pour un Megabuster, trouver avec quel boss entamer le boulot... Au départ, Megaman a deux armes: le tir normal et les balles explosives. Il a aussi un Rush moto puis, très vite, un Rush renifleur de bonus. Pour acquérir de nouveaux pouvoirs, Megaman doit affronter des mi-boss dans les recoins des niveaux ou acheter des options dans la boutique grâce aux boulons (une monnaie mécanique!) ramassés. Ces pouvoirs se sélectionnent alors sur un deuxième sous-écran de jeu: ce sont les quatre Rush, les quatre sortes de Megatir et divers pouvoirs achetés (l'échelle, l'Exit, le One-u...). Jusque-là, pas de surprise. Par contre, le niveau en luge bien speed et le shoot'em up sont de vraies nouveautés, pour Megaman bien entendu...

AVIS OUI!

Avec moi, Megaman aura toujours la cote! Je l'aime bien, moi, cette bonne vieille boîte de conserve! Et la 2D lui va si bien... Bon, c'est vrai que Capcom s'est contenté de le "plaquer" sur une 32 bits. La bonne surprise, c'est les graphismes de la seconde partie du jeu, plus soignés et colorés. Autres plaisirs: le trajet épique en luge et le shoot'em up (très facile). Les challenges sont à la hauteur, mais ce n'est pas encore le nirvana.. Un tuyau au passage: Tengu Man, Clown Man, Grenade Man et Frost Man dans l'ordre!



ELVIRA

Montez sur les cubes de glace propulsés pour dégommer les ennemis ou détruire d'autres cubes de glace.





QUOI DE NEUF?

C'est vrai que tous les Megaman se ressemblent, et celui-ci ne fait pas exception à la règle sur bien des points. Néanmoins, quelques nouveautés font leur apparition qui sont très réussies! Bel effort!



Une longue phase shoot'em up sur un Rush volant. Les bonus vous donnent jusqu'à quatre amis.



Le niveau en luge vous donnera du fil à retordre: il faut se baisser et sauter avec un tempo rigoureux. À force...



Le chien Rush se transforme en moto idéale pour les niveaux linéaires. S'utilise une fois par niveau.



Trouvez l'issue dans cette boule en évitant les piquants et surtout, leurs décharges.

Le big boss de milieu de jeu. L'arme Flash Bomb lui inflige des dégâts.



Un niveau ludique avec petits trains, cases pièges sous vos pas et de grosses boules roses renfermant les bonus.

AVIS OUI, MAIS...

Je ne suis pas un grand fan de la série des Rockman: maniabilité pas toujours excellente, impossible de tirer vers le haut, graphismes pas vraiment à la hauteur et difficulté rébarbative en sont certainement les principales causes. Cependant, force est de constater que Rockman 8 sur Saturn est très certainement l'épisode le plus réussi de la série. Les idées nouvelles sont relativement nombreuses et les graphismes sont pour une fois assez travaillés. Reste encore cette @##\$\$@ de difficulté trop élevée! C'est parfois très agaçant...



NIICO



- Développeur: CAPCOM
- Editeur: CAPCOM
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: CORRECT
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MÉMOIRE INTERNE

PRESENTATION

Des dessins animés au début et au milieu du jeu. Sympa, quoique pixelisés.

88%

GRAPHISMES

En 2D. Classiques au départ puis plus originaux et soignés au cours du jeu. Tirs bien rendus.

86%

ANIMATION

Toujours un peu lente, mais les actions sont plus souples que d'habitude. Boss bien speed.

87%

MUSIQUE

Vous prenez celle du premier Megaman sur NES, vous mixez légèrement. Servez frais.

79%

BRUITAGES

Voix digitalisées en japonais, différents crépitements pour les tirs. Corrects.

85%

DUREE DE VIE

Plus facile qu'avant, avec des Continue Points dans les niveaux et des armes qui se rechargent.

86%

JOUABILITE

C'est mieux, bien que encore très crispant parfois.

86%

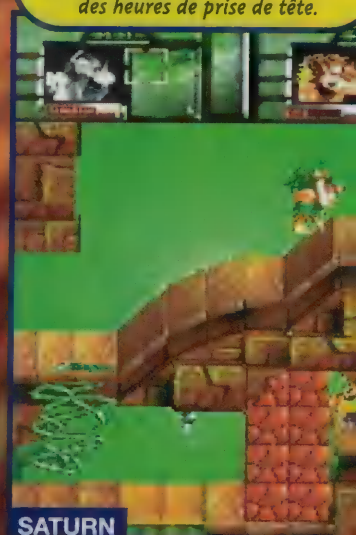
INTERET

Nul pour les non initiés, qui trouveront le jeu ringard, mais très sympa pour ceux qui connaissent la série et ne s'en lassent pas.

87%

THE LOST VIKINGS

Le monde le plus coloré, la jungle, et six niveaux carrément hard pour des heures de prise de tête.



SATURN



SATURN

Ce bateau n'est pas celui des Vikings, mais il recèle six niveaux délicats. Le raisonnement mathématique peut aider.



SATURN

Pour leur retour sur Saturn et Super Nintendo, nos trois Vikings vont reformer une équipe de choc avec deux nouveaux acolytes et des actions encore plus variées. A vous d'utiliser les différents personnages à bon escient pour résoudre les embûches qui vous attendent.

Des actions en pagaille et une bonne dose de réflexion, telle est la recette de l'équipe qui gagne! Tout comme dans le premier Lost Vikings, vous dirigez trois personnages à tour de rôle dans la trentaine de niveaux du jeu. Au début, il s'agit de trois Vikings perdus dans l'espace temps et désireux de retrouver leur époque et leur drakkar. Avant d'y parvenir, ils traverseront la Transylvanie, la jungle, un bateau, un monde robotisé... Au cours du voyage, ils rencontrent deux nouveaux personnages: Tchang le loup et Scorch le dragon. Ce qui varie l'équipe imposée au début de chaque niveau. Pour passer à l'étape suivante, vos héros

doivent trouver certains objets afin qu'une sorcière puisse les ramener chez eux. Evidemment, les obstacles sont légion et il faut se creuser la tête pour comprendre comment progresser! Chacun des personnages peut effectuer différentes actions: en les combinant avec intelligence, tout le monde peut avancer (voir encadré). Mais plusieurs essais sont nécessaires pour résoudre les énigmes, loin d'être faciles... Et comme en plus l'équipe doit arriver au complet pour réussir, il faut veiller en permanence à protéger tous les protagonistes et à les laisser à l'abri quand vous changez de personnage. Un petit exemple: Erik saute haut, casse les murs et nage,

mais il n'a pas d'arme, alors que Baleog est un bon guerrier mais ne saute pas. Il faut donc protéger le premier et amener des plates-formes au second, et ainsi de suite... Les quinze premiers niveaux sont assez simples, histoire d'apprendre à gérer son équipe sans trop bloquer, mais l'affaire se corse par la suite pour devenir machiavélique à souhait. Des bornes d'information vous expliquent les actions des différents personnages, et la SNIN est à l'honneur car tous les textes sont en français (en anglais sur Saturn). Un jeu captivant, pour les patients...

La première partie du jeu, assez facile, se déroule en Transylvanie. Dans chaque niveau, vous devez ramener des objets à une sorcière.



SUPER NINTENDO

Pour éliminer ce boss, activez les rampes de feu sur son trajet pour le blesser et récolter des bombes, puis posez celles-ci sur sa route...

AVIS OUI, MAIS...

Si la version Super Nintendo mérite vraiment tous les éloges grâce à une vitesse de jeu démoniaque et à une réalisation exemplaire, la version Saturn m'a laissé un peu plus perplexe. Les doublages sont sympas mais les décors sont peu variés, et le tout se traîne pas mal, même si le concept du jeu est toujours aussi efficace. Mais bon, je chipote, car il est sûr que les 32 bits sont loin d'être exploitées. Le principe est néanmoins très fun, le jeu à plusieurs sympathique et la durée de vie stupéfiante. Moi, j'ai accroché, et je ne pense pas que je serai le seul.



SPY

AVIS OUI!

C'est parfois à s'arracher les cheveux! Les quinze premiers niveaux étant assez simples, je ne m'attendais pas à un virage aussi radical dans le monde suivant! La jouabilité est très correcte une fois le grappin ou l'envol du dragon maîtrisés... Pour la SNIN, le jeu est excellent, mais on peut déplorer que la version Saturn soit seulement identique... mis à part les voix digitalisées et les personnages mieux rendus. Un effort aurait pu être fait pour les graphismes très sombres, plutôt que d'exploiter le filon sans rien ajouter...



ELVIRA

HORS DU COMMUN!

Une sacrée équipe à diriger avec trois héros à contrôler selon les situations. Attention, l'équipe doit être au complet pour finir le niveau! Dans certains niveaux, un ou deux Vikings céderont la place à Scorch le dragon et Tchang le loup.



SUPER NINTENDO

Erik. Il peut foncer et détruire les murs devant lui ou au-dessus de lui, grâce à son double saut. Personnage non armé, c'est en revanche le seul à pouvoir aller dans l'eau.



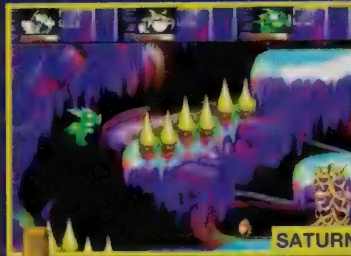
SATURN

Baleog. Ce puissant guerrier se sert de son épée et de son grappin pour se battre. Baleog ne saute pas, mais son grappin peut activer des switches ou servir de liane...



SATURN

Olaf. Grâce à son bouclier à deux positions, il protège l'équipe du feu et des attaques, et devient lilliputien sur demande. Toujours devant, il peut planer et rebondir ou détruire le sol grâce à ses gaz. Classe!



SATURN

Scorch le dragon. Celui-ci vous sera très utile: il peut voler, planer et cracher du feu pour combattre, ou activer des switches. La maîtrise de son vol vous demandera cependant un peu d'entraînement.

Fang le loup. Il saute et ses griffes lacèrent les ennemis. Il peut surtout grimper aux murs verticaux en rebondissant sur les parois.



SUPER NINTENDO

SATURN

Développeur: BEAM
Éditeur: INTERPLAY
Disponibilité: OUI
Prix: E

PRESENTATION

Pas d'intro. Démonstrations explicatives. Notice complète.

83%

GRAPHISMES

2D avec héros modélisés et quelques effets 3D. Très sombres.

85%

ANIMATION

Très rares ralentissements, même à deux joueurs.

90%

MUSIQUE

Techno sans grand intérêt, mais heureusement en sourdine.

79%

BRUITAGES

Nombreux et bien rendus avec plusieurs voix digit.

77%

DURÉE DE VIE

Trente niveaux, dont une dizaine très coriaces.

90%

JOUABILITÉ

Correcte, mais gestion des objets et échanges mal pensés.

86%

INTERET

Un jeu passionnant, mais de pauvres graphismes pour une 32 bits et des textes non traduits.

88%

THE LOST VIKINGS II

NOUVEAU JEU
OPTIONS

- ACTION/RÉFLEXION
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MOTS DE PASSE

SUPER NINTENDO

Développeur: BLIZZARD
Éditeur: INTERPLAY
Disponibilité: OUI
Prix: D

PRESENTATION

Pas d'intro. Des démos. Notice complète. Jeu en français.

87%

GRAPHISMES

Décors corrects et sombres en 2D. Sprites bien rendus.

87%

ANIMATION

Ça ralentit dès qu'on veut speeder mais ça reste convenable.

85%

MUSIQUE

Guillerette et sans grand intérêt.

80%

BRUITAGES

Corrects et classiques, ils ne sont pas mis en avant.

80%

DURÉE DE VIE

C'est plus facile à deux, mais on se creuse la tête.

90%

JOUABILITÉ

Sans problème après une prise en main assez complexe.

86%

INTERET

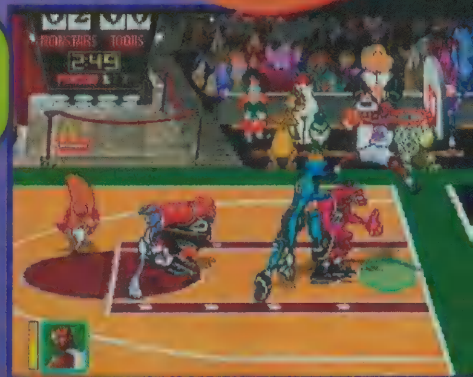
Un excellent jeu d'action-réflexion servi par une équipe variée et une bonne difficulté.

90%

SPACE JAM

Space Jam est l'adaptation vidéoludique du film du même nom sorti en France le 5 février dernier. L'acteur principal étant Michael Jordan, il est normal que le jeu soit devenu une simulation de basket... sauce cartoon.

Avoir Michael Jordan dans son équipe est toujours un atout: voyez comme il sait smasher!



Accclaim, passé grand spécialiste des simulations de basket avec la trilogie des NBA Jam, adapte à tour de bras tous les films qui lui tombent sous le coude. "Judge Dred", "Batman Forever" et "The Crow" se sont ainsi déjà fait prendre dans les mailles du filet, et c'est au tour de "Space Jam", dernier film de Warner, de venir lui aussi s'échouer

sur Playstation. Cette parodie de basket-ball vous propose d'incarner au choix l'un des très nombreux personnages de dessin animé de Warner: Bugs Bunny, Daffy Duck, Will Coyote ou Sylvestre le chat pour ne citer qu'eux. Chacun d'eux possède ses propres caractéristiques: adresse au tir, vitesse de déplacement ou encore habileté à récupérer la balle sous le panier. Entre chaque quart-temps, et en fonction du score, vous aurez droit à de petits jeux

d'arcade qui vous permettront de customiser vos joueurs. Une chose est certaine, Space Jam sur Playstation est très décevant. Vous voilà prévenu.



Le jeu a sa part de bugs: le score est ici de 101 à 101, et non de 01 à 01 comme on pourrait le croire. Lamentable!

Chaque joueur dispose de ses propres caractéristiques. Daffy se révèle par exemple fin smasheur.



LES JEUX DANS LE JEU

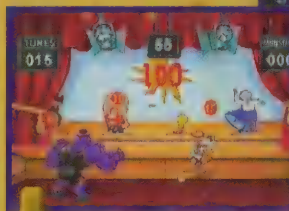
Entre chaque quart-temps, des petits jeux d'arcade viennent égayer la monotonie générale du jeu. Ils vous permettront de "booster" vos joueurs afin de les rendre plus efficaces. Si, si...



Daffy doit ici récupérer un maximum de paires de tennis ainsi que les tee-shirts du roi Jordan.



Vous voici lancé dans une folle course d'éaronefs, pompée intégralement et sans vergogne sur le jeu Micromachines.



Un jeu de massacre comme dans les fêtes foraines.



- Développeur: ACCCLAIM
- Editeur: ACCCLAIM
- Prix: 0
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- PARODIE DE BASKET

PRESENTATION

Rien d'extraordinaire. Les options sont peu nombreuses.

GRAPHISMES

Sprites de qualité inégale et grande confusion sur le terrain.

ANIMATION

Pas de ralentissement, et mouvements des joueurs assez réalistes.

MUSIQUE

Trop discrète, elle n'apporte rien au jeu. Autant s'en passer!

BRUITAGES

A peine mieux que la musique, on appréciera les voix digitalisées.

DUREE DE VIE

Le jeu amusera les bébés. Les autres s'en serviront de sous-plat.

JOUABILITE

Les personnages ne répondent pas toujours à nos intentions.

INTERET

Les fans de parodie de basket s'éclateront davantage sur NBA Jam Extreme.

71

AVIS SPACE DAUBE!

Non, non et non! Comment peut-on proposer un tel jeu? A moins d'avoir moins de cinq ans et la vue basse, je ne vois pas qui pourrait acheter Space Jam! Même si les graphismes sont plutôt sympathiques et les bruitages dignes des dessins animés, l'intérêt général du jeu vole au ras des pâquerettes. Les actions sont confuses et l'on distingue difficilement son joueur sur le terrain. Le jeu n'exploite en rien la puissance de la Playstation, et les zooms et autres effets de transparence sont absents de l'écran. La mayonnaise ne prend pas, et c'est tant mieux... Gare au mal de ventre.



NIHICO

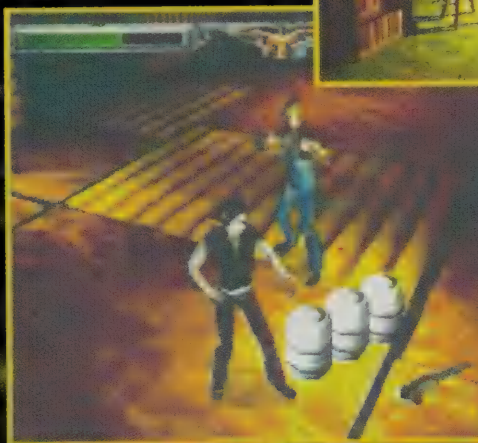
The Crow

City of angels

Une légende raconte que lorsqu'une personne meurt, un corbeau emporte son âme au pays des Morts. Mais parfois, le corbeau peut ramener une âme sur Terre...

The Crow, la cité des anges est un beat'em up inspiré du film du même nom. Vous incarnez Ashe, victime de la bande du sadique Judah Earl, revient entre les morts pour venger son fils. Tous les personnages du jeu ont bénéficié de la technique de la Motion Capture, qui rend leurs mouvements réalistes et apporte des effets visuels très intéressants. Des textures sont ensuite appliquées sur chacun d'eux afin d'être le plus proche possible de la réalité. Les décors sont constitués d'images de synthèse, à l'instar de La Cité des anges, des enfants perdus ou de Resident Evil. Chaque nouvel écran apporte son lot d'adversaires à vaincre. Pour vous aider dans cette délicate tâche, une variété très variée de coups de poing et de coups de pied est à votre disposition. Des objets massés au cours du jeu, comme un couteau, une barre à mine, une bouteille de verre, des

pistolet vous aideront à vous débarrasser plus rapidement des ennemis. Ces derniers, après un dernier rôle, comparable au rot d'un Panda au réveil, s'effondrent dans un bain de sang. Ami de la poésie, bonsoir.



Cette arme à feu est très puissante. Une fois entre vos mains, rien ne lui résistera.

A TOUT POINT DE VUE

The Crow, la cité des anges propose des vues différentes suivant l'emplacement de votre personnage à l'écran, tout comme le proposait à l'époque Alone in the Dark. Ces changements de vue ne sont pas toujours bienvenus et notre sens de l'orientation en prend un coup.



Les bistrots et autres troquets sont toujours le théâtre de disputes et bagarres.

Un combat se termine toujours dans un bain de sang.



La vue du dessus est de loin la plus jouable.



Malheureusement, la caméra se place parfois trop loin pour que l'on apprécie bien les distances.



AVIS OUI, MAIS...

Il est toujours difficile d'adapter un film en jeu vidéo. The Crow, la cité des anges tire son épingle du jeu en proposant un beat'em up très sombre et très sanglant. Si la qualité

graphique est au rendez-vous, Motion Capture pour les personnages et images de synthèse pour les décors, il n'en est pas de même pour la maniabilité. Elle est si désagréable et peu instinctive que l'on se décourage rapidement. De plus, le temps de réaction du personnage est important. Résultat : on s'en prend plein les dents pour par un rond ! Il y a de l'abus...



NIICO

The CROW

- Développeur: ACCLAIM
- Editeur: ACCLAIM
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- BEAT'EM UP

PRESENTATION

Des images de synthèse entrecroisent les actions.

GRAPHISMES

Placages de textures de qualité pour les persos et les décors.

ANIMATION

Pas toujours fluide. Certains mouvements sont raides.

MUSIQUE

Fidèle au film et de très bonne qualité, elle rythme bien le jeu.

BRUITAGES

En dessous de la musique. Peu variés et répétitifs.

DUREE DE VIE

Le jeu est très répétitif et lasse rapidement.

JOUABILITE

La prise en main est rapide, mais le perso n'est pas maniable.

INTERET

The Crow est séduisant par ses graphismes, mais décevant à cause de sa maniabilité.

79%

La Cité des

Miette peut courir. Admirez au passage son ombre portée sur le sol...

Les décors sont trop figés mais leur réalisation est sublime. Chapeau bas.

De la toile à la Playstation, il n'y avait qu'un pas, et Psygnosis l'a franchi... Le boulot ne fut pas simple (voir "Work in Progress" C+ 56), mais les développeurs ont apporté autant d'attention aux décors et à l'ambiance du jeu que ne l'avait fait le directeur artistique du film, Jean-Marc Carot. Revue de détail.

Ce jeu d'aventure reprend le principe de nombre de ses confrères: une recherche d'objets dans des décors fixes, agrémentée de discussions avec des personnages. Trois actes, délimités par de longues séquences cinématiques, constituent le squelette de votre quête. Votre personnage, Miette, est l'archétype de la môme des rues. Douce orpheline, elle est condamnée à voler

pour survivre, elle convenait parfaitement pour incarner votre "chose". Les deux premiers actes l'obligeront à cambrioler la baraque des recettes et le coffre de l'usurier. Selon le cas, votre héroïne devra actionner des mécanismes, discuter avec les personnages pour récupérer des infos, ou fouiner un peu partout pour trouver des objets qui lui permettront d'avancer. Ses actions (se baisser, parler, courir, prendre des objets ou actionner des mécanismes) sont la plupart du temps

incontournables. Le concept du jeu veut que vous n'ayez jamais à combattre, mais le "game-over" guette tout de même le joueur qui se ferait un peu trop remarquer (n'ouvrez pas la porte de la cour sans avoir calmé le chien, par exemple...). Bref, votre quête est plus cérébrale que dynamique, mais la beauté des décors fera pardonner bien des critiques, par ailleurs justifiées.

AVIS NON!

Le jeu terminé, je reste sur ma faim. Les plus gros reproches viennent de la lenteur de l'action et de la faible durée de vie. Mais il faut reconnaître que l'ambiance et les décors ont été superbement travaillés.

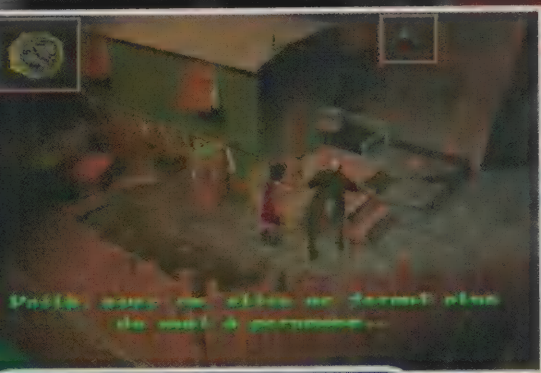


Un esthète doublé d'un patient trouvera dans La Cité de quoi combler ses attentes. Mais reste que le jeu ne remplit pas sa fonction: amuser! J'ai conscience de casser deux ans de boulot acharné en quelques lignes, mais si les développeurs s'étaient davantage penché sur la jouabilité et la durée de vie, La Cité aurait cassé la baraque.

SPY

Le dernier acte de l'aventure renferme les plus beaux décors.

Les Enfants Perdus



Certains acteurs du film ont doublé leur personnage dans le jeu (Miette, Marcello...).



PLACE AUX ARTISTES!

Ils y ont passé deux ans. Ils ont sué sang et eau pour offrir au jeu une ambiance un visuel hors du commun. Ils, ce sont les développeurs. Des gens trop souvent méconnus, mais indispensables. Voici donc la fine fleur des développeurs de la Cité, que l'on a coutume d'appeler les Seniors: (de gauche à droite) Jesus Martinez (programmation), Laurent Cluzel (graphiste), Philippe Tesson (animation), Eric Metens (programmation 3D). On aurait pu vous présenter l'équipe au grand complet, mais il n'y avait pas la place...



L'interaction avec les décors est vraiment minime, mais vous apprécierez le pouvoir allumer et éteindre la lumière dans certaines pièces.

AVIS OUI!

Oui, pour l'ambiance glauque et les voix des acteurs du film! Oui, pour la douce Miette, même si un peu de rééducation l'assouplirait! Oui, pour l'idée: à film ambitieux, jeu peaufiné qui en met plein les mirettes! A force de couleurs étranges et d'énigmes tor- dues, le jeu captive malgré sa lenteur. Eh oui, à tout miser sur la beauté des décors et le réalisme des mouve- ments, l'équipe a oublié la jouabilité nécessaire pour qu'un jeu soit parfait. Miette se traîne dans les passages précal- culés et la durée de vie est trop courte. Dommage. Essaie à transformer?



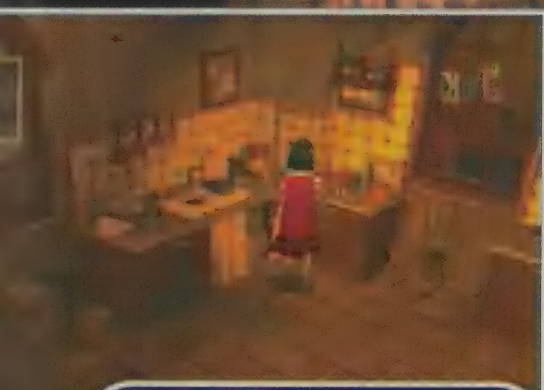
ELVIRA

TRANCHES DE VIE

Les séquences cinématiques, même si elles sont assez sombres, n'en sont pas moins splendides: les personnages sont très bien animés (merci la Motion Capture), la mise en scène est impeccable et, en fin de compte, les séquences s'avèrent très nombreuses. Une mise en condition parfaitement maîtrisée.



Même en sachant où il trouve l'objet à récupérer, si la lumière est éteinte, vous ne pourrez le prendre. Des petits détails qui ont leur importance.

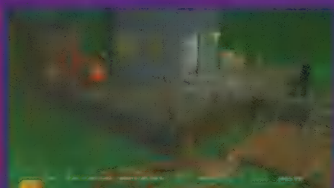


Quand l'icône "caméra" s'affiche en haut à droite, vous pouvez changer d'angle de vue avec le bouton L.



HEEELP!

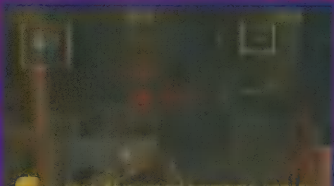
Certaines énigmes ne sont pas très logiques, mais dans l'ensemble elles demeurent plutôt intéressantes. Dans la majorité des cas, vous devez récupérer des objets qui vous permettront d'en récupérer d'autres ou d'actionner des mécanismes. C'est souvent basique et, si vous bloquez, pensez à utiliser tous les objets sur tous les personnages ou les mécanismes... Histoire de ne pas trop vous saccager la durée de vie, déjà courte, voici quelques amorces de pistes...



Vous feriez mieux de rester un peu ici, mais où exactement? Voilà ce que vous devrez trouver.



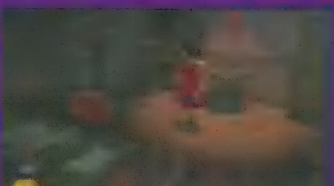
La Pelade est très content de ce que vous lui offrez. Mais quelle bouteille choisir?



La tenaille vous permettra de récupérer la cloche, mais où est-elle? Et comment la prendre? Le garagiste semble en savoir un peu plus...



Les cyclopes sont très sensibles au bruit. Sans commentaire.



La solution pour ouvrir le coffre se trouve dans cette pièce.

The City of Lost Children

- Développeur: PSYGNOSIS
- Éditeur: PSYGNOSIS
- Disponibilité: MARS
- Prix: D

- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: DOUTEUX
- Difficulté: INÉGALE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION

Belles séquences cinématiques. Dans le jeu, les icônes d'objets ne sont pas lisibles.

91%

GRAPHISMES

Ils sont très fidèles au film. Clair-obscur et nombreux détails de rigueur.

95%

ANIMATION

Les mouvements sont superbement décomposés. Le tout se traîne avec majesté!

89%

MUSIQUE

Une musique sombre aux accents étranges qui aurait pu être plus variée.

90%

BRUITAGES

Doublage impeccable des acteurs du film et une foulditude de sons très réalistes.

95%

DUREE DE VIE

Le joueur moyen finira le jeu en une dizaine d'heures. C'est un peu court.

75%

JOUABILITE

Miette tarde à répondre. Ses actions doivent être millimétrées.

78%

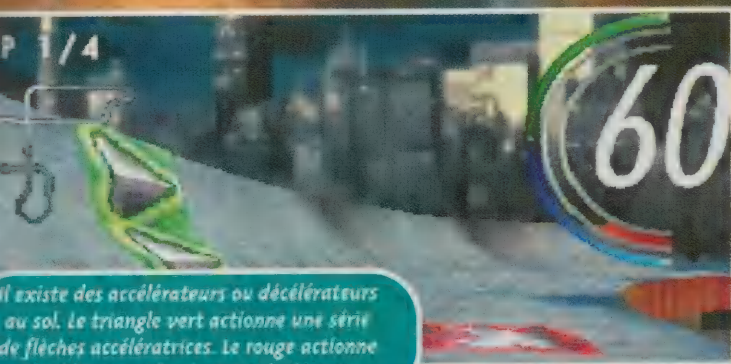
INTERET

Un jeu pour collectionneurs. Trop lent, trop court, pas très jouable, mais d'une esthétique divine! Dommage que l'on ne s'amuse pas vraiment...

86%

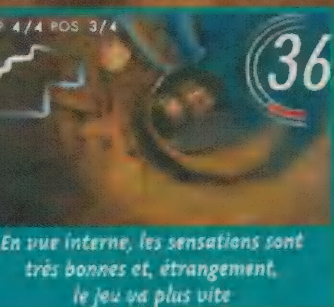
Scorcher

ans la droite ligne de Cyber Speedway et de
pEout, Scorcher est une course futuriste au
ncipe assez étrange. Présentation.



Il existe des accélérateurs ou décélérateurs
au sol. Le triangle vert actionne une série
de flèches accélératrices. Le rouge actionne
des blocs au sol qui vous ralentiront.

C'est surtout par le tracé
de ses courses que
Scorcher se distingue
des productions de Sega ou
d'Atari. Ici, les circuits sont
très pentus. Mieux vaut
ne pas connaître parfaitement

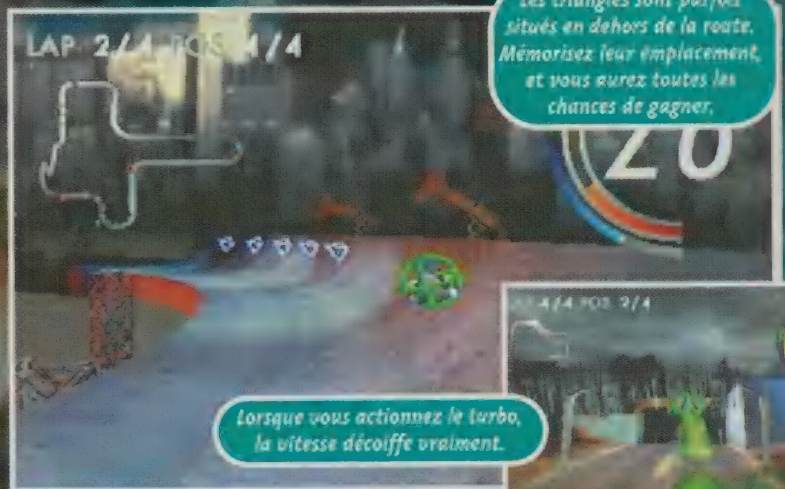


En vue interne, les sensations sont
très bonnes et, étrangement,
le jeu va plus vite

AVIS BIZARRE...

Même s'il faut reconnaître que lorsque vous
actionnez les turbos, vous sentez vraiment que
vous speedez tel un Fangio, je reste un peu
dubitatif face à l'animation qui ralentit un max
lorsque les autres véhicules ne sont pas loin.
Quant aux courses, leurs tracés sont originaux,
mais on peut regretter qu'il n'y ait que trois
concurrents. Le plus gros problème reste
lié à la jouabilité. Le véhicule est sensible,
et, une fois que l'on sort de la route,
revenir le droit chemin est assez ardu. Bref,
Scorcher n'est pas trop mal, mais il aurait
mérité davantage de concurrents et une
meilleure jouabilité.

SPY

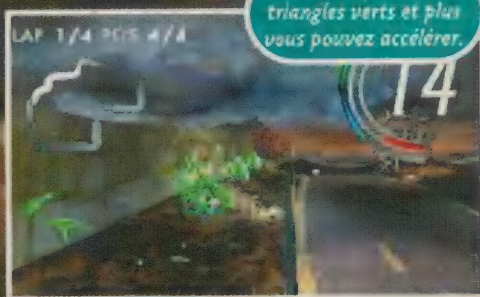


Les triangles sont parfois
situés en dehors de la route.
Mémorisez leur emplacement,
et vous aurez toutes les
chances de gagner.

Lorsque vous actionnez le turbo,
la vitesse décoiffe vraiment.

leurs tracés avant de se lancer
dans le mode Championnat.
Il n'existe que trois modes
dans le jeu: le Championnat
(où vous devez finir dans les
trois premiers pour concourir
sur la circuits suivante), la
Course contre la montre et
l'Entraînement (vous bénéficiez
de turbos et de sauts infinis
et vous pouvez vous exercer
sur les six courses). En ce qui
concerne les vaisseaux, seuls
quatre concurrents sont
en lice, et vous ne
pouvez choisir qu'un
seul et unique véhicule.
Celui-ci est entouré par

un bouclier verdâtre et possède
deux caractéristiques
particulières. Il peut sauter et
bénéficier de turbos. Avant d'en
profiter, vous devez récupérer
de la nitro (symbolisée par des
triangles verts) et un matériau
qui vous donnera la possibilité
de sauter (les triangles bleus).
Toute la subtilité consiste à
connaître l'emplacement des
triangles et surtout le tracé des
circuits.



Plus vous prenez de
triangles verts et plus
vous pouvez accélérer.



Les concurrents ne sont pas très durs à battre.

Scorcher™

- Développeur: SCAVENGER
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- BASTON

PRESENTATION

Pas d'intro, mais une démo des
courses sur des rythmes endiablés.

GRAPHISMES

Pixellisés et assez sombres. C'est
quand même d'un bon niveau.

ANIMATION

Bonne sensation de vitesse,
malgré quelques ralentissements.

MUSIQUE

De la techno assez dynamique
mais un peu répétitive.

BRUITAGES

Ah bon? Bruitages?
Ça existe, ça...

DUREE DE VIE

Le championnat se finit en deux
jours pleins. C'est un peu court.

JOUABILITE

Le vaisseau tangué dans tous
les sens et on enrage vite.

INTERET

Scorcher aurait pu
être génial s'il avait
été plus jouable.
Il n'est que moyen.

81%

Si ce bon vieux Shinobi vous manquait, essayez vos larmes! Levez-vous et bichonnez Taromaru!

Le deuxième personnage ressemble à Sokaku de Fatal Fury.



A l'heure actuelle, il est rare de trouver des jeux de ninjas volants. Il y a eu Shinobi X, mais il date de plus d'un an. Depuis, plus rien, que ce soit sur Saturn ou Playstation. A croire que les 32 bits boudaient le genre. Enfin, ce mois-ci, Time Warner sort ce

bon petit Taromaru, pour la joie des fans. Comme dans l'ancêtre, on peut lancer des shurikens et monter sur les toits. Commençons par les innovations. Tout d'abord, on a le choix entre deux persos: un ninja et un moine shintoïste. Mais rien ne vous empêche d'attraper quelqu'un au vol pour lui mettre un pad entre les

maines: on peut jouer à deux simultanément. Ensuite, on peut locker les adversaires. A chaque fois qu'un ennemi apparaît au coin de l'écran, un petit viseur se fixe sur lui. Il n'y a plus qu'à le canarder. Contre les boss, ce système est très pratique. Fini les tirs trop imprécis qui passent à côté de votre cible à un cheveu près. De plus, on peut s'envelopper d'une aura d'invincibilité à volonté. Mais, après l'avoir utilisée, une petite pause vous rend très vulnérable. Pour en terminer avec les nouveautés, votre ninja peut aussi charger son coup. En laissant le bouton B appuyé, la barre de charge se remplit, et dès que vous la lâchez, un coup

plus puissant fuse du bout de vos doigts. Dans ce jeu, le plus impressionnant reste les décors en "fausse 3D". Par exemple, au milieu d'un niveau, la direction change, et on assiste à une espèce de rotation dans l'angle. En fin de compte, Taromaru est un bon petit jeu, sympathique et exotique, où le blast règne en maître.

On retrouve les bonnes vieilles phases de plate-forme.



TAROMARU

AVIS OUI!

Quel dépaysement! Dans le genre, Taromaru fait partie des meilleurs. Et que ceux qui étaient en manque de ninjas se jettent sur ce jeu sympathique, bourré de bonnes idées. En tout cas, je me suis bien amusée. Malheureusement, la durée de vie risque d'être courte. Car le problème de tous les Shinobi, c'est que, une fois terminés, ils ne regagnent la console que dans de rares occasions. Néanmoins, Taromaru vaut le détour. A découvrir (ou plutôt, à redécouvrir...).

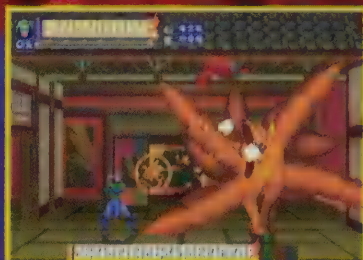
GIA

Ici, l'invincibilité est indispensable.



LA FOIRE AUX BOSS

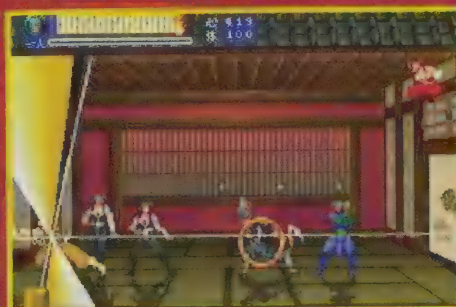
Dans Taromaru, les boss sont nombreux et variés. Il y en a pour tous les goûts.



MAGIES NÉOSHINOBIQUES

Les premiers Shinobi de la série proposaient des super-attaques qui balayaient tout sur leur passage. Dans Taromaru, elles sont remplacées par un système de "bombes humaines". Après avoir "jauni" un ennemi avec le bouton A (qui locke automatiquement), il suffit d'appuyer sur le bouton X pour tout faire exploser.

Voilà ce que peut donner une rotation dans l'angle. Au début, c'est assez impressionnant.



Ah ah, ça va péter!

AVIS OUI, MAIS...

Cela faisait longtemps que je n'avais eu l'occasion de jouer à un clone de Shinobi. Et dire que celui-là se permet même le luxe d'innover avec son système de viseur! On peut jouer à deux en même temps, ce qui est toujours très sympathique. Les décors sont assez jolis, avec des effets de 3D à la Goemon Fight. Mais on aurait franchement pu obtenir beaucoup mieux de la Saturn. La maniabilité des personnages n'étant pas au top ni l'animation très rapide, Taromaru, s'il reste un bon jeu, ne casse pas tant de briques que ça.



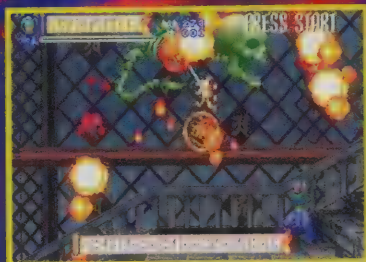
PANDA

On peut jouer sur deux niveaux, comme dans Shinobi.

PRESS START



Il vaut mieux ne pas tomber sur les araignées.



心霊呪殺師
太郎丸

- Développeur: TIME WARNER
- Editeur: TIME WARNER
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- GENRE "SHINOBIESQUE"
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: 5
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

Décevante. Juste des écrans presque fixes et des dialogues en japonais.

80%

GRAPHISMES

Plus beau que Shinobi X. Les boss et les décors sont assez bien faits.

86%

ANIMATION

Pas de ralentissements gênants, quelques bugs d'affichage minimes.

85%

MUSIQUE

Classique, rien de révolutionnaire.

86%

BRUITAGES

Des digitalisations assez sympathiques et des bruits de combat bien gore.

88%

DUREE DE VIE

Une fois terminé, on n'y touche plus. Mais pour le finir, vous en baverez.

81%

JOUABILITE

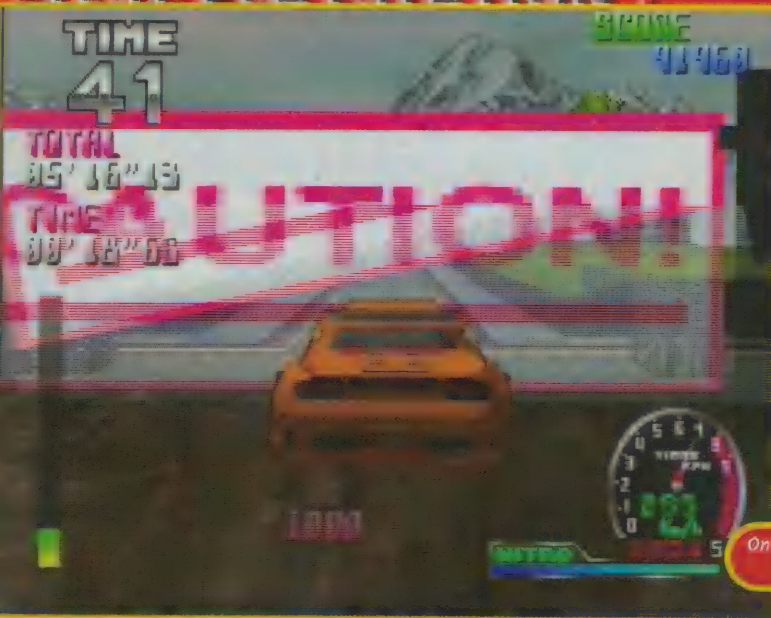
Commandes simples et faciles. Les personnages répondent bien.

90%

INTERET

Dans le genre, Taromaru est un hit. Depuis Shinobi, les ninjas qui sautent sur les toits nous manquaient. Notre attente est brillamment comblée.

87%



On vous avait dit de faire attention!

RAY TRACERS

Qui se souvient encore de Chase H.Q.? Avec Ray Tracers, Taito nous en offre un remake de qualité. Amateur de conduite sportive et de stock-car, sortez vos pads.

Taito est à l'origine de Ray Tracers, lequel remet au goût du jour l'antique Chase H.Q. Le principe est on ne peut plus simple: il faut rattraper un véhicule (le boss du niveau) en un temps donné. Une fois à son niveau, vous devez lui rentrer dedans pour faire descendre sa barre d'énergie jusqu'à zéro. Il faut donc à la fois, comme dans un classique Rage Racer, emprunter les bonnes trajectoires et maîtriser parfaitement les dérapages, le tout sur des pistes bien plus accidentées que dans Rage Racer, qui comportent des obstacles tels que tremplins, tonneaux ou passages hors piste, sur le gazon ou dans la terre... Surtout, ne cédez pas à la tentation d'éclater toutes les autres caisses sur votre passage. Vous risquez de perdre de pré-

cieuses secondes. Après une introduction en images de synthèse assez sympathique, vous débutez le jeu avec un des quatre véhicules proposés, chacun ayant ses caractéristiques. Enfin, pour vous aider, vous disposez d'un réservoir de nitro. Cela vous permet de doper la vitesse de votre voiture durant le temps que vous maintenez la pression sur le bouton. C'est très utile lorsque vous venez de prendre un carton et que vous devez redémarrer, ou encore si vous êtes à court de secondes pour achever un boss. Vous pouvez jouer en mode Time Attack, dans lequel vous affronterez en duel une autre voiture. Au fait, il paraît même qu'on peut utiliser le Negcon, vous savez, le pad qu'on essore comme un torchon!



AVIS OUI!

Décidément, Taito est particulièrement en forme. On aurait pu croire que son équipe se serait reposée entre Raystorm et Psychic Force, mais il n'en est rien, et elle a réussi à pondre un excellent jeu de voitures. En plus, cela faisait quelques siècles qu'un bon remake de Chase H.Q. n'était sorti. Il ne lui manque que quelques brouilles pour se placer au niveau technique suffisant pour vaincre Rage Racer. Vous l'aurez compris, Ray Tracers est un très bon jeu à conseiller à tous les amateurs du genre.



PANDA

Le décor est fait pour sauter!



Décidément, on nous gâte, côté jeux de voitures sur Playstation. Ray Tracers n'a pas à rougir devant Rage Racer, malgré quelques ralentissements minimes. Taito a fait le bon choix, en revisitant le principe génial du vieux Chase H.Q.

Le fun est là, et on s'accroche!



Quel plaisir de défoncer les bagnoles des flics, sans remords, en dégommant quelques voitures innocentes. J'ai peut-être l'air barbare comme ça, mais ce genre d'activité virtuelle procure une satisfaction intense. Alors, après Rage Racer, essayez Ray Tracers.

GIA

NITRO

Contrairement à l'habitude, votre réservoir de nitro se vide un petit peu à chaque impulsion sur le bouton. La bonne technique consiste donc à l'utiliser avec parcimonie après chaque choc, histoire de regagner très rapidement de la vitesse.



La route rétrécit.



Un bon coup nitro, histoire de lui rentrer dans le lard!



La dernière course est très difficile!



Carrément un avion de chasse!



La nitro coule à flots.

RAY TRACERS

© TAITO CORPORATION 1996
ALL RIGHTS RESERVED

- Développeur: TAITO
- Editeur: TAITO
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- COURSE DE VOITURES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

Une petite intro en images de synthèse assez réussie, mais trop classique.

95%

GRAPHISMES

Très bonne réalisation globale, bien que les décors de fond ne soient pas en 3D.

90%

ANIMATION

Des ralentissements lors des collisions, mais cela ne choque pas outre mesure.

82%

MUSIQUE

Ah, elle m'avait échappé. Qualifions-la de "pas vraiment inoubliable".

82%

BRUITAGES

On reste concentré sur le bruit du moteur. Sans plus.

83%

DUREE DE VIE

Hormis le dernier niveau, rien ne vous freinera. En mode Time Attack, on y revient.

85%

JOUABILITE

Les commandes sont simples et instinctives, sans technique de dérapage farfelue.

90%

INTERET

Ray Tracers n'est pas aussi bon que Rage Racer sur le plan technique, mais il le talonne de près. En tout cas, il est particulièrement fun!

88%

On se fait un petit shoot tous les deux? Enfin, à deux simultanément. Un Blast Wind tout droit sorti d'une borne d'arcade? Bon, y a un peu de poussière dessus, mais faut voir, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes.

BLAST WIND

Blast Wind est un shoot-them-up à scrolling vertical tout à fait classique. Avec, comme d'habitude, des options à ramasser et des grosses bombes qui détruisent tout. À ceci près que vous disposez de deux tirs différents: un pour blaster les

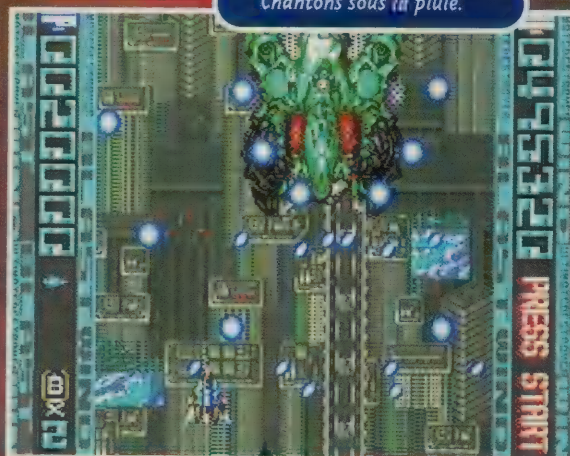
ennemis droit devant vous, et un autre, divisé en deux, qui arrose un peu sur les côtés. Au début de chaque niveau, vous pouvez pousser un interrupteur avec votre vaisseau. Il vous permet de choisir entre deux chemins différents. C'est un peu le même principe que dans Darius, sauf

que là, le choix s'effectue à l'intérieur du niveau.

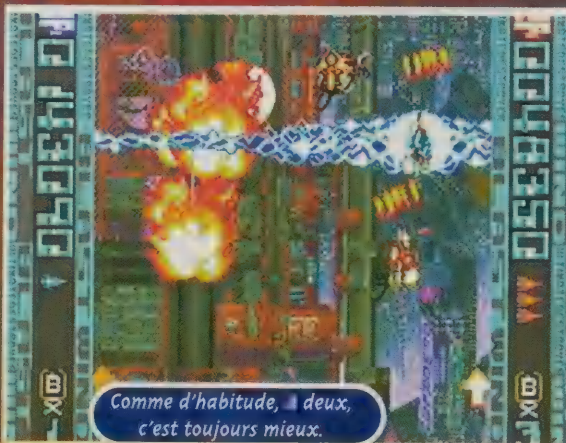
Ce principe rallonge la durée de vie du jeu. Tant mieux du reste, car il est un peu facile. Il est vrai que j'avais mis le nombre de crédits maximum, mais que voulez-vous, la chair est faible! Enfin, Blast Wind retarde un peu sur le plan technique. Il y a un an, il aurait pu passer, mais aujourd'hui, il fait un peu léger. On est sur 32 bits, et on veut enfin voir ce qu'elles ont dans le ventre!



L'écran est un peu coupé.



Chantons sous la pluie.



Comme d'habitude, à deux, c'est toujours mieux.



Les boss sont au rendez-vous.



Vous voici à une intersection.



- Développeur: TECHNO SOFT
- Editeur: TECHNO SOFT
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SHOOT'EM UP

PRESENTATION

Tous les menus sont en anglais. Étonnant et très appréciable.

GRAPHISMES

De jolis scrollings différentiels, mais l'ensemble est moyen.

ANIMATION

C'est de l'arcade: rapide, fluide, sans le moindre ralentissement.

MUSIQUE

À mon avis, ils ne se sont pas trop foulés sur ce coup-là.

BRUITAGES

Un bon gros tintamarre d'explosions...

DURÉE DE VIE

Le jeu n'est pas très difficile pour les habitués.

JOUABILITÉ

Aucun problème: on arrive et on tire sur tout ce qui bouge.

INTERET

Un shoot simple, mais efficace, dans la tradition des jeux d'arcade.

82%

AVIS OUI, MAIS...

Blast Wind offre une animation irréprochable et une action endiablée. Mais cela ne suffit pas, car, dans le genre, la Saturn aligne déjà deux bijoux: Galactic Attack et Striker 1945. C'est sur le plan des graphismes que Blast Wind pêche le plus. C'est dommage, car quand on rentre dedans, le jeu se révèle plutôt sympathique. En clair, c'est un shoot'em up à réserver aux amateurs, lesquels y trouveront sans doute leur compte. À jouer de préférence à deux, bien sûr.

PANDA

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au



01 43 79 12 22



**OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H**



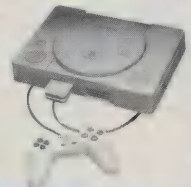
31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : 01 43 79 12 22 - Fax : 01 43 79 11 05

PLAYSTATION

**ARRIVAGE MASSIF de «RPG» sur
SFC, Playstation, saturn & NEC**

SATURN

**NOUVEAU !!
CONSOLE VF
1 JOY.
DISPO**



JEUX VERSION EURO.

2XTREME	349 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	369 F
CARNAGE HEART	299 F
CONTRA LEGACY OF WAR	349 F
COOL BOARDERS	329 F
DARK FORCES	349 F
DESTRUCTION DERBY 2	349 F
JET RIDER	299 F
KING OF FIGHTERS 95	299 F
KING'S FIELD	299 F
LEGACY OF KAIN	369 F
MAGIC THE GATHERING	349 F
MICRO MACHINE 3	349 F
MONSTER TRUCK	349 F
NBA IN THE ZONE 2	349 F
NHL FACE OFF 97	299 F
PORSCHE CHALLENGE	369 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
SAMURAI SHODOWN 3	299 F
SOUL BLADE	369 F
SUIKODEN	349 F
SUPER STAR SOCCER DELUXE	349 F
TOBAL N° 1	329 F
TOTAL NBA 97	369 F
TWISTED METAL 2	299 F

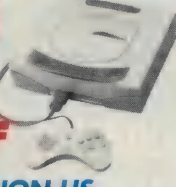
JEUX VERSION US

RESONA RPG	399 F
SOUL BLADE	399 F
MANDAL HEARTS	399 F

JEUX VERSION JAPONAISE

COMBAT 22	499 F
HAZARD 2	TEL.
BUSHIDO BLADE	499 F
ASTLEVANIA X	499 F
DA 2	499 F
NAL FANTASY 7	549 F
ACROSS VFX	499 F
AGA FRONTIER	TEL.
UPER PANG COLLECTION	499 F
ME CRISIS + GUN	TEL.

**NOUVEAU !!
CONSOLE +
SEGA RALLY
→ 1590 F**



JEUX VERSION JAPONAISE

AIR'S ADVENTURE RPG	399 F
BIO HAZARD/ RESIDENT EVIL	399 F
CYBERBOTS	399 F
DAYTONA USA 2	349 F
DIE HARD ARCADE	399 F
ENEMY ZERO	449 F
EVE BUSTER HORROR	499 F
FAR EAST OF EDEN RPG	449 F
FATAL FURY REAL BOUT CART.	449 F
FIGHTERS MEGAMIX	399 F
KING OF FIGHTERS 96 CD	349 F
KING OF FIGHTERS 96 CART.	449 F
LANGLISSER 3	399 F
LAST BRONX	TEL.
MANX TT	399 F
MARVEL SUPER HEROES	TEL.
PUYO PUYO 3	349 F
SAKURA WARS RPG	449 F
SAMURAI SHODOWN 3 CART.	449 F
SEGA AGES 4-6	349 F
SHINING THE HOLY ARK	399 F
SNOW BORDING	399 F
STREET FIGHTERS PUZZLE	399 F
TACTIC OGRE	399 F
TERRA PHANTASTICA RPG	399 F

JEUX VERSION US

ALBERT ODYSSEY	429 F
DRAGON FORCE RPG	429 F
LUNAR RPG	429 F

JEUX VERSION EURO.

BUG TOO	349 F
CONTRA LEGACY OF WAR	349 F
DAYTONA CCE PROMO !!	199 F
DARK SAVIOR	349 F
DIE HARD ARCADE	349 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
FIFA SOCCER 97	349 F
MAN X TT	399 F
SCORCHER	349 F
SONIC 3D	349 F
SOVIET STRIKE	349 F

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• ASSAULT RIGG	99 F
• POWER SERVE	99 F
• SF MOVIE	99 F
• WWF	99 F
• ZERO DIVIDE	99 F
• ACTUA SOCCER	149 F
• AIR COMBAT	149 F
• D.DERBY	149 F
• FIFA 96	149 F
• JACK IS BACK	149 F
• KRAZY IVAN	149 F
• LOADED	149 F
• MAGIC CARPET	149 F
• PHILOSOMA	149 F
• RIDGE RACER	149 F
• SHELLSHOCK	149 F
• TEKKEN	149 F
• THE D	149 F
• TOSHINDEN	149 F
• TOCHINDEN 2	149 F
• TOTAL ECLYPSE	149 F

• TRUE PINBALL	149 F
• TWISTED	149 F
• WIPE OUT	149 F
• WORMS	149 F
• ADIDAS POW.	199 F
• AGILE WARRIOR	199 F
• ALIEN TRILOGY	199 F
• BLAZING DRAG.	199 F
• CASPER	199 F
• DOOM	199 F
• FADE TO BLACK	199 F
• PO'ED	199 F
• RAIDEN	199 F
• RAYMAN	199 F
• RIDGE REVOL.	199 F
• THU. HAWK	199 F
• TOTAL NBA 96	199 F
• TRACK FIELD	199 F
• W.COMM. 3	199 F
• BURNING ROAD	249 F
• CHEESY	249 F

• DIE HARD	249 F
• DRAGON BALL	249 F
• FORMULA 1	249 F
• MOTOR TOON 2	249 F
• PANDEMONIUM	249 F
• PETE SAMPRAS	249 F
• RAGING SKIES	249 F
• RESIDENT EVIL	249 F
• S.SONIC RACERS	249 F
• WIPE OUT 2097	249 F

SATURN

• DAYTONA CCE	199 F
• FIGHT. VIPERS	199 F
• MYSTARIA	199 F
• SEGA RALLY	199 F
• SF ALPHA 2	249 F
• THOR	249 F
• TOMB RAIDER	249 F
• V. FIGHTER 2	199 F
• VIRTUAL ON	249 F
• WW SOCCER 97	249 F

HIT ... HIT PLAYSTATION HIT ... HIT



PORSCHE CHALLENGE AIR COMBAT 22 BUSHIDO BLADE SOUL BLADE

HIT ... HIT SATURN HIT ... HIT



CYBERBOTS BIO HAZARD MSH

ACCESSOIRE PSX

CARTE MEMOIRE 15 BLK	129 F
CARTE MEMOIRE 360 BLK	399 F
JOYPAD	149 F
CABLE LINK	129 F
CABLE RGB	129 F
VOLANT + PEDALIER	499 F
PREDATOR GUN	299 F
MOUS + TAPIS	199 F
ACTION REPLAY	299 F
KIT MULTI STANDARD	299 F
+ CABLE RGB COMPRIS	299 F

ACC.SATURN

CARTE MEMOIRE	349 F
JOYPAD	149 F
CABLE RGB	149 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
VOLANT + PEDALIER	549 F
PREDATOR GUN	299 F
CABLE NTSC	149 F
ACTION REPLAY 3 EN 1	329 F
QUINTUPLEUR	249 F
FLYING STICK	249 F
ADAPTATEUR 110/220 VLTS	199 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**

TITRES	NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	Qté	PRIX

TOTAL + 30 F DE PORT (+ 10 F PAR ARTICLE SUPPL)

NOM : PRENOM : TEL :
 ADRESSE : CP : VILLE :
 Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
☐ CHEQUE bancaire ou postal ☐ MANDAT LETTRE
☐ CARTE BLEUE : DATE D'EXP: .../.../...

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Consacré meilleure simulation de foot sur 16 bits, International Superstar Soccer Deluxe monte en division 32 bits. Décollez-vous du plafond: cette conversion sur Playstation n'apporte pas beaucoup d'améliorations.

International Superstar Soccer Deluxe, c'est le paradis de la simulation de foot. Imaginez un peu: trente-six équipes internationales paramétrables à souhait. Et ce ne sont pas des paroles en l'air. Prenons les formations de jeu, par exemple. Vous pouvez choisir entre seize formations prédéfinies. C'est beaucoup, mais il y a mieux: on peut définir manuellement la position de chaque joueur sur le terrain et ensuite sauvegarder le tout. Plus fort encore, les menus de sélection vous laissent décider des joueurs défensifs qui participeront à l'attaque. On peut marquer un adversaire à la culotte (comprenez lui assigner un défenseur), reprendre le gardien de but en manuel au cours d'un match et faire appel à pas moins de quatre stratégies différentes parmi huit. Attaque ou défense totale. Jeu en zone, en hors-jeu, ouverture au centre ou débordements sur les ailes, en contre-attaque... Voilà des options qui respectent l'esprit d'équipe. Et comme le foot est avant tout un sport convivial, Konami a pensé à tout pour les parties entre amis: quatre joueurs simultanément et une batteries d'options pour handicaper ou avantager l'un ou l'autre. La fatigue est gérée et les footballeurs sont définis par des caractéristiques très précises. Pour les débutants, un mode Entraînement permet de se

familiariser avec les nombreuses actions disponibles: tacles, passes à ras de terre ou centres, tirs, bicyclettes, after-touch (effet de balle), talonnades, coups de genou, poussettes, accélérations, dribbles, ailes de pigeon, on peut même jongler avec la balle. Sur le terrain, le jeu est équilibré entre les actions individuelles et collectives. Pour satisfaire les passionnés, différents modes de jeu plongent le joueur dans l'univers du football: championnat, ligue, coupe du monde et pas moins de douze scénarios à la difficulté variée.

Simulation jusqu'au bout, ISS Deluxe permet de mettre de bons coups de genou.



NEC PLUS ULTRA

On vous repasse encore une couche sur la qualité de la simulation dans ISS Deluxe car c'est vraiment toute la force de ce jeu. Indépendamment de sa réalisation moyenne, ce jeu mérite le titre de champion du monde de simulation de foot. Aujourd'hui encore, il reste le meilleur au vu des paramètres et des options. Le nec plus ultra, c'est encore la possibilité de renommer tous les joueurs. Ainsi, rien ne vous empêche d'avoir les vrais noms des joueurs... et de la saison en cours!



ISS Deluxe pousse la simulation dans ses derniers retranchements.



Lors d'un centre près des buts adverses, les défenseurs forment un mur et tentent de dévier la balle.



Le jeu de tête est très présent dans ISS Deluxe. Il sert à marquer des buts ou à faire des passes.

AVIS OUI, MAIS...

Argh, j'ai le cœur qui saigne. D'un côté, ISS Deluxe reste ISS Deluxe, à savoir une belle simulation de foot paramétrable à souhait. D'un autre, le jeu exploite si peu les capacités de la Playstation qu'on est déçu. Quitte à garder les graphismes, ils auraient pu speeder l'animation, ce qui n'est pas le cas. Seuls les bruitages se démarquent du lot. C'est dommage, car ce jeu méritait toute l'attention de Konami. Ça sent le travail bâclé à plein nez. O.K. le jeu est bon, mais il y a des limites à l'abstraction. Je le conseille aux passionnés de foot.

MARC

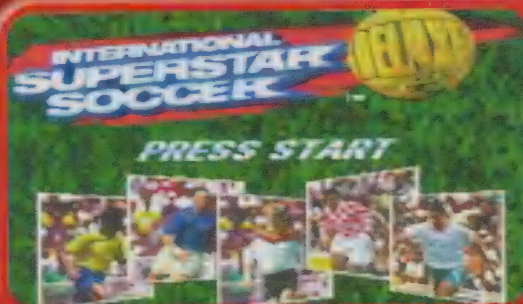
Les tirs au but sont intéressants. On peut choisir plusieurs directions.

Les corners donnent lieu à de belles têtes, si on repère bien ses joueurs.

AVIS OUI, MAIS...

Sur Super Nintendo, ISS Deluxe était le meilleur jeu de foot. Sur Playstation, il faut admettre qu'il est le plus abouti sur le plan tactique, et qu'il possède une grande richesse d'options. Bref, le jeu est bien pensé. Malheureusement, sa réalisation est si exécrable que seule la forme du paddle vous rappelle qu'on a entre les mains la version Playstation! Ma foi, j'ai même regardé plusieurs fois si Marc n'avait pas branché une SNIN pour me faire une blague. Eh non, c'est la triste vérité: ce jeu est moche et lent... Stop, passez votre chemin.

PANDA



- **Développeur:** UBI SOFT
- **Éditeur:** KONAMI
- **Disponibilité:** OUI
- **Prix:** D

- **SIMULATION DE FOOT**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Contrôle:** BON
- **Difficulté:** MOYENNE
- **Niveaux de difficulté:** 5
- **Continues:** -
- **Sauvegarde:** MEMORY CARD

PRESENTATION

A force de trop vouloir faire rétro, l'intro devient ringarde. Pas de quoi se rincer l'œil.

80%

GRAPHISMES

Konami ne s'est pas foulé pour améliorer les graphismes par rapport aux versions 16 bits.

78%

ANIMATION

Ça bouge bien, mais vu les graphismes ils auraient pu booster un peu l'animation.

88%

MUSIQUE

Les menus sont péchus et, durant le match, on a le vrai tintamarre du foot.

85%

BRUITAGES

Les commentaires en anglais collent à l'action et le public hurle comme il se doit.

91%

DUREE DE VIE

Pour les férus de simulation, ISS Deluxe est une vraie mine d'or.

92%

JOUABILITE

Pas grand-chose à redire de ce côté. ISS Deluxe reste une référence.

90%

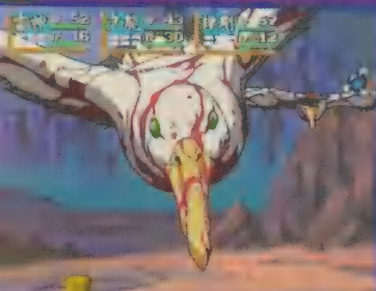
INTERET

ISS Deluxe est une simulation complète, mais l'adaptation sur 32 bits est décevante. Un gros potentiel gâché par un manque de travail, comme disent les profs.

85%

LES COMBATS

Comme vous pouvez le voir, c'est un mode de combat à l'ancienne. Mais ce n'est pas désagréable, bien au contraire.



Une mouette pas vraiment rieuse.



Un couple d'enfer!



J'en reviens pas!

TENGA

The Apoc

Tengaïmakio, The Apocalypse IV, Far East of Eden... Sous tous ces différents noms se cache un seul et même jeu. Et pas n'importe lequel! Cette nouvelle mouture sur Saturn est un événement.



Tengaïmakio IV se présente comme un RPG assez classique. Il est divisé en trois phases: visites de villages, déplacements sur la carte et combats. Pour ces derniers, on utilise un "vieux" système: on voit les ennemis en vue subjective. Sauf que là, c'est en plein écran, et la plupart des magies sont présentées sous la forme de dessins animés de quelques secondes. De plus, et cela fera plaisir à nombre d'entre vous, on voit les monstres! Il est donc possible de les esquiver. A ceux qui trouvent bizarre que les monstres aient toujours sur eux

des pièces d'or, qu'ils vous laissent gentiment une fois occis, Tengaïmakio IV offre une réponse satisfaisante. Sur leurs dépouilles, on récupère griffes, dents, peau... que l'on revend! Vous aimez les intros en dessin animé? Moi aussi. Là, il y en a tout au long du jeu. En plus, elles sont magnifiques. Pensez donc, en plein écran et sans l'ombre d'un pixel, qui l'aurait cru d'une Saturn? En cours de partie, il y a différents petits intermèdes, comme une partie de "poker" ou un jeu de sumo! L'humour est omniprésent, et les gags s'enchaînent avec bonheur. Les

menus d'options s'assimilent rapidement et en douceur. Pas de problèmes d'équipement. L'histoire se passe en Amérique et elle est très variée. Vous rencontrerez des Esquimaux, des Indiens, des Japonais, des Chinois... Pour ce qui est de la durée de vie, ne vous inquiétez pas. Le jeu tient sur deux CD bien remplis. Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas vu Red (les développeurs vedettes de Hudson) à l'œuvre sur console. Eh bien, ils n'ont pas perdu la main!

L'intérieur des maisons est représenté d'une façon totalement originale.



Attention, monstre droit devant!

Les Indiens ont quelques problèmes.

MAKIO

Apocalypse IV



Certaines magies sont splendides.



Les décors sont très colorés.

AVIS OUI!

Hudson nous fait le plaisir de perpétuer la série des Tengaïmakio sur Saturn, et s'en sort avec les honneurs. Reprenant les ingrédients qui ont fait la force des épisodes précédents sur NEC en les améliorant, il nous offre des dessins animés plein écran d'une qualité exceptionnelle, des graphismes délirants, un humour irrésistible... The Apocalypse IV arrive même à innover en permettant au joueur de récupérer des trophées sur les monstres pour les revendre. Seul reproche, le mode de vue des combats qui n'a pas bougé. Mais bon...

HEUB

AVIS OUI!

Personne ne sera étonné si je dis que j'ai acheté ce jeu. Ce qui est finalement ennuyeux, car je n'ai pas encore eu le temps de finir Wild Arms et Albert Odissey. Ceux qui comme moi ont passé du temps sur Tengaïmakio II (CD-Rom NEC) se

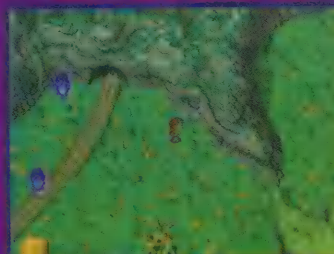


doivent d'y jouer... Seuls les allergiques aux RPG en japonais sont dispensés (et encore, avec un mot des parents!). Ce jeu possède tout ce qu'on attend d'un bon RPG, et plus encore! A mon avis, c'est le jeu du mois sur Saturn, voire de l'année!

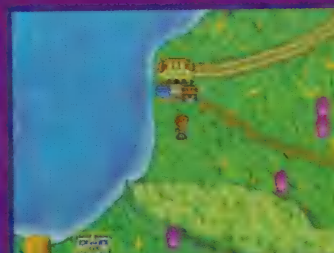
PANDA

NIGHT AND DAY

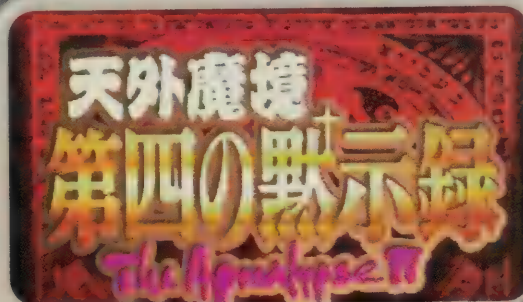
Comme vous l'aurez compris, ce jeu gère l'alternance entre le jour et la nuit. Ne réveille pas n'importe qui!



La carte du monde est plutôt jolie.



Le chemin de fer est un moyen de locomotion rapide.



- Développeur: RED
- Editeur: HUDSON
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- ROLE PLAYING GAME
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

Trois dessins animés plein écran et sans le moindre pixel. Du jamais vu sur Saturn!

97%

GRAPHISMES

Les graphismes sont mignons, les décors très colorés, mais cela reste traditionnel!

88%

ANIMATION

Aucune importance pour ce type de jeu.

-

MUSIQUE

Les mélodies sont excellentes et variées. Un must dans le genre.

95%

BRUITAGES

L'échantillonnage vocal est nickel, et les effets sonores superbes et très réalistes.

94%

DUREE DE VIE

Il fallait pas moins de cent heures pour finir son prédécesseur sur NEC.

97%

JOUABILITE

Bien qu'il soit en japonais, le jeu est accessible à tous les joueurs.

85%

INTERET

Ce jeu est diabolique. Même si, techniquement, il n'est pas innovant, sur le plan de l'intérêt c'est un killer! On ne trouve pas mieux sur Saturn.

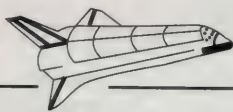
96%



Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE		499 F
BREATH OF FIRE 2	449,00	PINOCCHIO 449,00
DBZ HYPER DIMENSION	489,00	SCHTROUMPFS 2 449,00
DONKEY KONG 3	499,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE 399,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE 449,00
FIFA 97	369,00	SIM CITY 2000 399,00
FINAL FIGHT 3	399,00	SPIROU 299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	STREET FIGHTER ALPHA 2 499,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL 449,00
SOCCER DE LUXE	449,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 399,00
NBA GIVE N GO	299,00	WORMS 399,00
NBA LIVE 97	369,00	WRESTLEMANIA 249,00
NHL 97	399,00	
PGA TOUR GOLF 97	399,00	
		• MANETTE ASCII 99,00

• MANETTE ASCII 99,00
• ALIMENTATION SECTEUR 159,00
• PRISE PERITEL 149,00



Promos

BATMAN FOR EVER	169,00	NFL QUARTERBACK 96	199,00
CLAYMATE	99,00	NHL 96	169,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	PACK ATTACK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PAC MAN 2	199,00
GOOF TROOP	129,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
HAGANE	129,00	PLOK	129,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		PREHISTORIC MAN	99,00
SOCCER	199,00	REVOLUTION X	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC		RISE OF THE ROBOT	99,00
GAMES	149,00	SHAQ FU	129,00
JUDGE DREDD	149,00	STAR TREK THE DEEP SPACE	149,00
KID KLOWN	99,00	SUPER BC KID	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	299,00
MARIO IS MISSING	99,00	WARIO WOOD	149,00
MEGAMAN X	199,00	WARLOCK	149,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MYSTIC QUEST	169,00	ZOOP	99,00

Super NES Usa

EARTH BOUND + GUIDE 299,00
LUFIA 2 449,00
Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES3



Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	99,00

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FEDA	199,00
FINAL FANTASY 5	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3	
(SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	490,00
YS 5	399,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR
MULTIJEUX 1290 F

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 490,00

Megadrive

FIFA 97	329,00	NBA LIVE 97	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00	NHL 97 (EUR)	349,00
J. MADDEN 97	349,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00	PINOCCHIO (EUR)	369,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00

• ACTION REPLAY 99,00
• MANETTE DE BASE 69,00



Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	149,00	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	199,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP)		PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	199,00	POWER RANGERS 2	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	RISTAR (EUR)	99,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	SHINNING FORCE (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96	169,00	SOLEIL (EUR)	169,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00	SONIC SPINBALL	169,00
J. MADDEN 96	149,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SPEEDY GONZALES	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	STAR STREK (EUR)	129,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MARSUPIILI	169,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TIME KILLER	299,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
NBA JAM TE (EUR)	169,00	ZOOL (EUR)	99,00
		ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00	IRON ANGEL OF THE APO-		SAMPLER 2 10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	99,00	CALYPSE	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 75	
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00	JOHN MADDEN	99,00	SHADOW WAR	99,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHOCK WAVE 1	99,00
CASPER (NTSC)	299,00	KING DOM : THE FAR		SHOCK WAVE 2	149,00
DEMOLITION MAN	149,00	REACHES	99,00	SPACE HULK	99,00
DOOM	149,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
DRAGON LORE	299,00	LUCENNE QUEST	299,00	STAR BLADE	99,00
FIFA SOCCER	99,00	MAD DOG MC CREE	149,00	STATION INVASION	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	OLYMPIC GAMES	369,00	STELLA 7	79,00
FOE OF ALI	149,00	PEOPLE BEACH GOLF	99,00	SYNDICATE	99,00
IMMERCENARY	99,00	PGA 96	99,00	THEME PARK	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
		QUARANTINE	99,00	VIRTUOSO	99,00
		RETURN FIRE	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
		RISE OF THE ROBOT	99,00	WING COMMANDER 3	99,00

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ
1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	GHOST PILOT	249,00
ART OF FIGHTING 3	990,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
FATAL FURY II	249,00	KING OF FIGHTER 96	169,00
FATAL FURY III	990,00	SAMOURAI SHODOWN III	99,00
FATAL FURY REAL BOUT	990,00	SAMOURAI SHODOWN IV	169,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	1690,00	VIEW POINT	49,00
		WORLD HEROES II	249,00
		WORLD HEROES II JET	39,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00	KING OF FIGHTER 96 COLL.	29,00
AERO FIGHTER 2	199,00	KING OF MONSTER	19,00
AGRESSOR OF THE DARK		KING OF FIGHTER 96	44,00
COMBAT	199,00	METAL SLUG	44,00
ALFA MISSION 2	199,00	MUTATION NATION	19,00
ART OF FIGHTING 2	199,00	NINJA MASTER	34,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	POWER SPIKES	14,00
BASE BALL 2020	199,00	PULSTAR	19,00
BURNING FIGHT	199,00	RAGNAGARD	34,00
DOUBLE DRAGON	199,00	ROBO ARMY	19,00
FATAL FURY 3	349,00	SAMOURAI SHODOWN 3	34,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	44,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SUPER SIDE KICK 2	19,00
GALAXY FIGHT	199,00	TOP HUNTER	39,00
GHOST PILOT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	19,00
KABUKI Klash	199,00	VIEW POINT	39,00
		WORLD HEROES PERFECT	19,00

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Saturn

version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + SEGA RALLY
→ VIDEO CD ADAPTEUR (MPEG)

1590 F
1190 F

Liste des films disponible sur demande

→ VOLANT + PEDALIER	499 F	→ ADAPTEUR POUR JEUX JAPONNAIS	148 F
→ GENERAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR		→ SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
→ MEMORY CARD 3 en 1	299 F	→ PAD ANALOGIQUE	199 F
→ VIRTUA GUN	199 F	→ ADAPTEUR 6 JOUEURS	259 F
		→ MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP		JEUX EUROPEENS	
ARMY ZERO	449,00	IRON MAN	369,00
ATLANTIC FURY REAL BOUT + CART	499,00	JEWELS OF THE ORACLE	299,00
FIGHTER MEGAMIX	349,00	JOHN MADDEN 97	369,00
ING OF FIGHTER 96	399,00	LOADED	349,00
ING OF FIGHTER 96 + CARTOUCHE	489,00	LOST VIKING 2	349,00
LUNAR SILVER STAR	449,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
OGRE BATTLE	399,00	MICROMACHINE 3V	369,00
GLOR SAGA 2	399,00	NBA JAM EXTREME	369,00
SHINING THE HOLLY ARC	299,00	NBA LIVE 97	369,00
TERRA PHANTASTICA	399,00	NEED FOR SPEED	369,00
		NFL QUARTERBACK 97	369,00
		NHL HOCKEY 97	369,00
		NIGHT + PAD	469,00
		NIGHT WARRIOR	349,00
		PFA SOCCER MANAGER	369,00
		PGA TOUR GOLF 97	369,00
		PINBALL GRAFFITI	349,00
		PROJECT X2	369,00
		ROAD RASH	369,00
		SCOR CHER	349,00
		SONIC 3D BLAST	369,00
		SOVIET STRIKE	369,00
		SPACE JAM	299,00
		SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349,00
		STARFIGHTER 3000	299,00
		STREET RACER	349,00
		STORY OF THOR 2	349,00
		STREET FIGHTER ALPHA 2	369,00
		TILT	349,00
		TOSHIDEN URA	349,00
		TOMBRAIDER	349,00
		TUNNEL B1	349,00
		VIRTUA COP 2 + GUN	469,00
		VIRTUA FIGHTER 2	299,00
		VIRTUA FIGHTER KID	349,00
		VIRTUAL GOLF	349,00
		VIRTUAL ON	369,00
		VR POOL 96	349,00
		WORLD WIDE SOCCER 97	299,00
		WWF IN YOUR HOUSE	349,00

Promos

JEUX JAP		JEUX EUROPEENS	
FIGHTING VIPERS	249,00	D	299,00
GRAN CHASER	99,00	FIFA 96	149,00
KING OF FIGHTER 95	299,00	GOLDEN AXE THE DUEL	249,00
NIGHTS	199,00	MAGIC CARPET	169,00
TENCHI O KURAU 2	199,00	MORTAL KOMBAT 2	169,00
TOSHIDEN	149,00	NBA JAM TE	199,00
TOSHIDEN 2	299,00	NFL QUARTERBACK 96	299,00
VAMPIRE HUNTER	199,00	RAYMAN	299,00
VIRTUA FIGHTER KID	149,00	SLAM AND JAM 96	149,00
		SPACE HULK 2	299,00
		STREET FIGHTER	129,00
		THEME PARK	199,00
		TRUE PINBALL	199,00
		VIRTUA RACING	129,00
		WWF WRESTLEMANIA	199,00
		X MEN	199,00

Nintendo 64

WAVE RACE 64	TEL
FIFA 64	TEL
TUROK	590,00

Playstation

→ PLAYSTATION MULTISTANDARD
→ 1 JEU AU CHOIX

→ PLAYSTATION + 1 MANETTE

→ VOLANT + PEDALIER

→ Joystick simulateur de vol

→ Psychopad

→ Pistolet

→ HOURS	199,00
→ HRO ACTION REPLAY	369,00
→ CABLE DE LIAISON	169,00
→ JOYSTICK	369,00
→ MANETTE	99,00
→ MANETTE ASCII	249,00
→ RALLONGE MANETTE	89,00
→ MEMORY CARD	99,00
→ MEMORY CARD 128 BLOCs	249,00
→ PRISE PERITEL RGB	169,00
→ ADAPTEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

DARK FORCES 399,00

REBEL ASSAULT 2 399,00

JEUX JAP

ARC THE LAD 2 499,00

BASTARD 499,00

COBRA 499,00

DRAGON BALL Z 2 399,00

FATAL FURY REAL BOUT 499,00

FINAL FANTASY VII 549,00

OVERBLOOD 399,00

RAGE RACER 499,00

RAMNA 1/2 499,00

SOUL EDGE 499,00

TOSHIDEN 3 399,00

VANDAEAL HEART 399,00

WILD ARMS 449,00

JEUX EUROPEENS

2 EXTREME 299,00

ANDRETTI RACING 369,00

ARTON SENNA KART 349,00

BATMAN FOREVER 349,00

BLACK DOWN 369,00

BLAM MACHINEHEAD 349,00

BLAZING DRAGONS 349,00

BURNING ROAD 349,00

BUST A MOVE 2 269,00

CARNAGE HEART 299,00

CHEEZY 299,00

COMMAND AND CONQUER 349,00

CONTRA 369,00

COOL BOADERS 349,00

CRASH BANDICOOT 399,00

CROW CITY OF ANGELS 349,00

CRUSADER NO REMORSE 349,00

DESTRUCTION

DERBY 2 369,00

DESCENT 2 349,00

DIE HARD TRILOGY 369,00

DISRUPTOR 349,00

DRAGON HEART 349,00

EARTHWORM JIM 2 349,00

FADE TO BLACK 369,00

FIFA SOCCER 97 369,00

FINAL DOOM 349,00

FORMULA 1 369,00

HARDCORE 4X4 369,00

INTERNATIONAL SOC- CER DE LUXE 349,00

IRON AND BLOOD 349,00

J. MADDEN 97 369,00

LEGACY OF KAIN 399,00

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,00

LOST VIKINGS 2 349,00

MAGIC :

THE GATHERING 349,00

MICROMACHINE 3V 369,00

MORTAL KOMBAT TRILOGY 349,00

MOTOCROSS 369,00

MYST 349,00

NBA IN THE ZONE 2 369,00

NBA JAM EXTREME 349,00

NBA LIVE 97 369,00

NFL QUARTERBACK 97 349,00

NHL FACE OFF 97 299,00

NHL HOCKEY 97 369,00

PANDEMONIUM 349,00

PGA TOUR GOLF 97 369,00

POWER MOVE 349,00

PROJECT X2 369,00

PSYCHIC FORCE 349,00

RELOADED 349,00

RESIDENT EVIL 349,00

RETURN OF FIRE 299,00

RIDGE RACER REVOLUTION 369,00

RIOT 349,00

ROAD RAGE 349,00

SAMPRAS TENNIS EXTREME 369,00

SIM CITY 2000 349,00

SLAMSCAPE 349,00

SOVIET STRIKE 369,00

SPACE JAM 299,00

SPACE HULK 2 299,00

SPOT GOES TO HOLLYWOOD 369,00

STAR GLADIATOR 349,00

STREET FIGHTER ALPHA 2 349,00

STREET RACER 349,00

SUIKODEN 349,00

TEKKEN 2 399,00

TEST DRIVE :

OFF ROAD 369,00

TILT 349,00

TIME COMMANDO 369,00

TOTAL 1 369,00

TOMB RAIDER 369,00

TRANSPORT TYCOON 369,00

TUNEL B1 369,00

TWISTED METAL 2 299,00

VIR POOL 96 349,00

WARHAMMER 369,00

WIPE OUT 2097 369,00

WWF IN YOUR HOUSE 349,00

X COM 2 349,00

Promos

JEUX USA

OFF WORLD EXTREM 199,00

JEUX JAP

CHORO Q 199,00

COSMIC RACE 99,00

CRIME CRACKER 99,00

DRAGON BALL Z 249,00

GROUND STROKE 99,00

KING FIGHTER 95 249,00

NAMCO MUSEUM 2 149,00

NIGHT STRIKER 99,00

SAMOURAI SHODOWNS 3 249,00

STAR GLADIATOR 299,00

STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00

TEKKEN 2 299,00

VAMPIRE 199,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 299,00

BREAK POINT 269,00

D 299,00

DARK STALKERS

NIGHT WARRIOR 249,00

CUP TENNIS DAVIS 299,00

DRAGON BALL Z 299,00

EXTREME PINBALL 199,00

F117 AGILE WARRIOR 199,00

FIFA 96 149,00

HI OCTANE 99,00

JET RIDER 299,00

JUMPING FLASH 2 299,00

JUPITER STRIKE 149,00

KING FIELD 299,00

KONAMI OPEN GOLF 299,00

MAGIC CARPET 169,00

NBA : IN THE ZONE 199,00

NBA JAM TE

NBA LIVE 96 149,00

NHL FACE OFF 249,00

OLYMPIC GAMES 199,00

OLYMPIC SOCCER 199,00

PROJET OVERKILL 299,00

RAGING SKIES 299,00

RAYMAN 299,00

REVOLUTION X 149,00

SAMOURAI SHODOWN 299,00

SHOCKWAVE 99,00

SLAM AND JAM 96 149,00

STARFIGHTER 3000 249,00

THEME PARK 199,00

TOSHIDEN 2 199,00

TOTAL NBA'96 249,00

VIEW POINT 149,00

WRESTLEMANIA 169,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles et accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE



Ah, ça m'a fait du bien de partir en vacances le mois dernier! Je voulais, moi aussi, ressentir les folles sensations provoquées par les sports de l'extrême. Ceux réservés aux souris, bien sûr! Je suis donc parti à Chat-Ville avec quelques boîtes de pâtée en poche et mon filet à papillons. Mon but: rapporter des trophées de matous à accrocher dans mon trou de souris. Pour être franc, j'ai surtout beaucoup couru... Me voilà de retour avec un poil de moustache, une griffe - retirée à grand-peine de mon postérieur - et un papillon égaré... La prochaine fois, j'irai buller sur une plage mexicaine, foi de Speedy!

SATURN



94%

SOVIET STRIKE

Déjà sorti sur Playstation, et testé dans le n° 59, Soviet Strike investit la Saturn. Le shoot'em up stratégique est toujours à l'honneur de la série des Strike avec des missions à accomplir sur fond de guerre. Vous pilotez cette fois un hélicoptère de combat de l'armée US et il faut bien sûr gérer les réserves de fuel, les munitions et le blindage afin d'espérer remplir les objectifs. La difficulté est élevée et les cinq campagnes du jeu promettent de longues heures d'action/réflexion. Heureusement, tous les textes et dialogues sont en français. Par ailleurs, la carte est bien conçue et de nombreuses scènes cinématiques, assez pixélisées, renforcent l'ambiance. Seul défaut notoire, le scrolling n'est pas très fluide...

PLAYSTATION

PLAYER MANAGER

On peut se demander qui est intéressé par ce genre de jeu! Le but est de gérer des équipes de football avec de multiples écrans d'options à étudier avant de faire les sélections qui vous paraissent les meilleures. Bref on passe son temps sur des écrans d'options sans jamais jouer! En effet, les scènes de football sont toutes des séquences précalculées dans



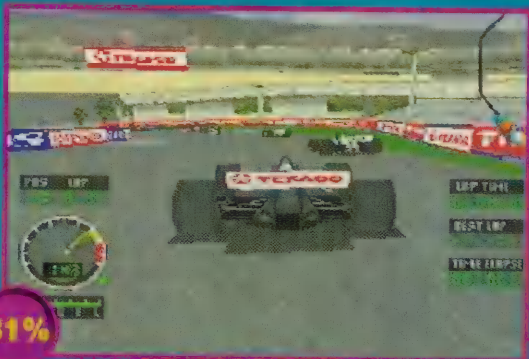
20%

lesquelles vous n'intervenez pas. A vous donc de faire les choix judicieux pour que votre équipe monte en division. Guy Roux sera aux anges. Nous, on en a eu marre après cinq minutes.

SATURN

ANDRETTI RACING

Il s'agit d'une simulation de course qui propose deux modes de jeu distincts: à vous de choisir entre les circuits de Formule 1 et les courses de stock-cars. Un mode d'entraînement permet de se familiariser avec la technique du pilotage et des dérapages, grâce aux conseils avisés de la famille Andretti. Les autres points positifs sont que les circuits sont nombreux et que vous pouvez jouer à deux en écran splitté. On s'amuse, mais les graphismes ne sont vraiment pas terribles et l'impression de vitesse très mal rendue... Les paramètres à gérer sont assez simples, c'est plus un jeu d'arcade qu'une véritable simulation.



81%

SATURN

VIRTUAL POOL

Cette simulation de billard d'Interplay est pour le moins aboutie.

En plus du traditionnel 8 ball, vous pourrez jouer au 9 ball, à la Rotation ou encore au Straight Pool. L'environnement est entièrement en 3D, ce qui fait que vous pouvez zoomer ou vous déplacer autour de la table pour mieux visualiser l'action. Il est possible de réaliser tous les coups imaginables et, fin du fin, le célèbre Lou "Machine Gun" Butera vous apprendra à réaliser 35 de ses coups spéciaux. Le tout se traîne un peu, mais l'ambiance musicale est à la hauteur et la durée de vie plutôt bonne. A réserver quand même aux amateurs.



88%



Depeche-toi de t'abonner à

STOP

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

et choisis ta 2^e manette

Tu recevras 11 numéros
dont 2 gratuits
+ 1 manette au choix

pour

297^F
SEULEMENT

SONY PLAYSTATION SV 1102



SEGA SATURN SV 460



Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

- ☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an**
soit 11 numéros dont 2 gratuits.
- ☐ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation,
je règle **297 F** au lieu de ~~562 F~~ soit **265 F d'économie**.
- ☐ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn,
je règle **297 F** au lieu de ~~532 F~~ soit **235 F d'économie**.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Je recevrai la manette dans
un délai de 6 semaines après
enregistrement de mon
règlement.

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance : ____

Signature obligatoire :

C+63

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F, la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 33 F



STUDIO

MAGAZINE

Déjà 10 ANS !

*4 raisons de ne
manquer sous
aucun prétexte ce
numéro anniversaire*

Les 10 dates de la décennie

10 moments forts
commentés
par 10 écrivains.

Brando parle ! Pour Studio,
interview d'une star de légende.

George Lucas

10 ans dans la vie du cinéaste
de *La guerre des étoiles*.

Dossier spécial

100 films **Avec**
pour 
10 ans de Studio. **MEGASTORE**

Et aussi plein de témoignages,
de chiffres, de souvenirs, de
surprises et... de cadeaux !

Sortie le 26 février.

L'arcade en vadrouille

Après deux mois d'absence, la rubrique "Arcade" revient en force. Marc et Niico sont partis en Angleterre aux frais de la princesse A.H.L. Destination: l'ATEI, le plus grand salon d'Europe, histoire de tester la température du marché. Capcom absent, Namco, Konami et Sega se sont taillé la part du lion. Tandis que Sega et Namco se copient à qui mieux mieux, Konami brille par son originalité. Besogneux, les testeurs en chaleur ont mis leur truffe un peu partout. Compte rendu...



Marc tente de découvrir le but du jeu "100 000 Volts". Il n'a pas encore trouvé, mais il brûle!



Marc

Niico s'initie aux joies du vibromasseur pour mains. Prière de ne pas s'asseoir dessus.

KONAMI MONTRE LES CROCS

Konami dévoile enfin les premières images d'un jeu de baston développé sur la Cobra, une carte d'arcade censée rivaliser avec le Model 3 de Sega.

Sa date de lancement est encore inconnue. Pour tous ceux que les spécifications techniques rebutent (encadré...), voici donc nos premières impressions... à partir de la démo non jouable d'un jeu de baston! Les personnages sont aussi beaux que ceux de VF3. Leurs mouvements sont limpides et les vêtements bougent avec un réalisme saisissant (ils ondulent sous le vent). Les effets climatiques sont hallucinants: brouillard, soleil qui se couche, sources de lumière en temps réel, neige qui fond sur le sol, pluie battante, cascade transparente. Les trois niveaux présentés étaient de toute beauté, avec pour



Effets de lumière superbes, décors fouillés, personnages magnifiques, en un mot sublime!

Ce moine offre une démonstration de Motion Capture de haute volée.



Tellement belle qu'on en viendrait à espérer qu'elle existe. Les mouvements de la robe sont saisissants.

COBRA EN CHIFFRES

- CPU PRINCIPAL: Power PC603e à 100 MHz
- CPU SECONDAIRES: Power PC604 à 100 MHz et Power PC403 à 33 MHz
- 1 à 5 millions de polygones/seconde
- 50 à 250 millions de sprites/seconde
- Résolution: 640 x 400, couleurs 24 bits
- Antialiasing (Subpixel Sampling), Flat Shading et Gouraud Shading
- Jusqu'à 8 sources lumineuses
- Effets de brouillard, émulation de particules
- Texture mapping avec correction de perspective

Un des nombreux effets climatiques: la pluie battante.



RALLY COTE D'AZUR

Petits bolides et grand délire

On croyait avoir tout vu, tout fait dans les simulations de course. Faux! Konami fait une entrée remarquée chez les fous du volant avec un jeu complètement déjanté.

Cocorico! Pour une fois qu'une course de voitures se déroule en Europe, il fallait le signaler. En plus, les Japonais nous épargnent les gros clichés (tour Eiffel et tutti quanti) au profit d'images réalistes et évocatrices. Tout dans l'architecture et les décors rappelle le sud de la France. Même les voitures sont bien de chez nous: R5, Golf, Mini Austin et Fiat. Un grand merci à Konami.

Du sur mesure

GTI Rally Club Côte d'Azur ne propose qu'une course, mais quelle course! En fait, c'est tout un quartier dans lequel les concepteurs ont imaginé trois circuits avec des embranchements différents. Résultat: les parcours sont bourrés de raccourcis qui pimement les

courses et les rendent uniques. Mais attention: les

emprunter expose le joueur à d'autres dangers comme les bus qui déboulent en sens inverse. La maniabilité des bolides est au top, en automatique ou en manuel, avec des dérapages au frein à main exceptionnels. Si plusieurs bornes sont reliées (jusqu'à quatre), il existe un mode de jeu spécial qui reprend le principe du cache-cache: une voiture transporte une bombe qu'il faut refiler à ses adversaires (en les touchant) avant qu'elle n'explose. Toutes les rues du quartier sont alors disponibles.

Vous avez dit génial?

GTI Club Rally Côte d'Azur est un petit bijou. Et pour une fois, le petit est beau. Petites voitures, mais qui en ont sous le capot. Petit circuit, mais plein d'imagination. Petite carte d'arcade, mais trésor de jouabilité. Konami fait souffler un vent d'air frais sur un genre en perte de vitesse et s'impose comme un sérieux challenger pour des ténors comme Sega ou Namco.

Les voitures sont couvertes de boue, mais quelle tenue de route.



Voilà un des raccourcis: on passe à Mach 2 à travers la station service.



La conduite est étonnante: précision, avec des dérapages au frein à main spectaculaires.

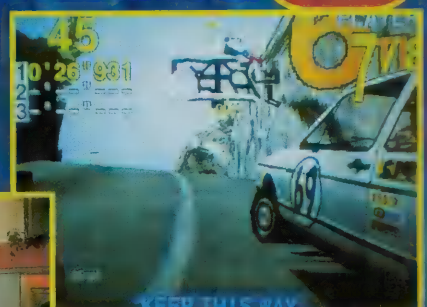
La vue intérieure augmente la sensation de vitesse, mais la conduite est plus difficile.



GTI Club Rally Côte d'Azur existe aussi en meuble monté sur vérins hydrauliques. Il y a deux places, mais un seul pilote et pas de frein à main.



La caméra "Live" filme l'accident, c'est terrible!



ARCADE

Konami



Les spectateurs ont une dégaine bien chez nous. Il y a même un bistrot avec des chaises en plein air qu'on peut ravager.



WaveRunner

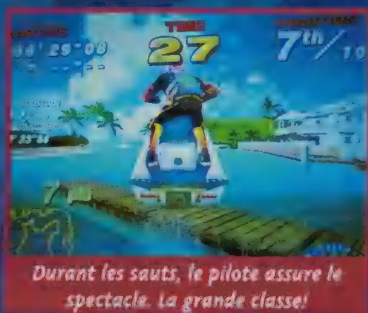
Sega se la coule douce

La rivalité entre Sega et Namco continue! Le hérisson bleu se mouille avec un superbe simulateur de scooter des mers réalisé en collaboration avec Yamaha. Histoires d'eau...

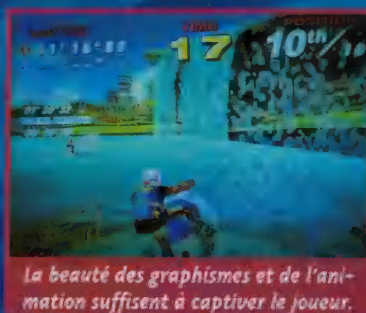
WaveRunner se joue sur un véritable scooter des mers Yamaha. La différence avec un jet-ski est simple: on est assis, et le guidon joue un rôle plus important dans les virages que le poids du corps. Le scooter est assez stable, et la prise en main se rapproche plus d'une moto que d'un bateau. Un système pneumatique assure un "feedback" réaliste entre ce qui se passe à l'écran et l'engin. En fait, WaveRunner est une simulation assez classique, accessible à tous. Pas besoin de se taper tous les épisodes de "Alerte à Malibu" pour maîtriser la bête.

La patte Sega

Comme dans toutes les simulations sportives de Sega, le joueur a le choix entre plusieurs vues. WaveRunner en propose



Durant les sauts, le pilote assure le spectacle. La grande classe!



La beauté des graphismes et de l'animation suffisent à captiver le joueur.



deux: la vue de dos et la vue subjective (des yeux du pilote). Les deux sont efficaces, avec une petite préférence pour la vue subjective, qui accentue l'effet de vitesse. Malins, les programmeurs ont prévu un changement de vue automatique durant les sauts pour laisser le joueur admirer ses acrobaties. Un petit détail, certes, mais qui a son importance. Il y a trois courses à la difficulté croissante. Elles sont assez longues. Un joueur moyen peut espérer quelques minutes de bonheur avant de les terminer. La course est divisée en étapes qu'il faut atteindre en un temps limité. Il y a aussi d'autres concurrents, mais WaveRunner ne se focalise pas sur la compétition.

les tropiques. WaveRunner n'est pas une course effrénée, plutôt une simulation de vacances, une invitation au voyage.

Des décors de rêve, une machine puissante, il ne reste plus qu'à mettre les gaz!



Le grand bleu

Ce jeu puise tout son charme dans la beauté des graphismes. Des couleurs éclatantes, des décors de rêve, une eau tropicale avec des effets de transparence saisissants, tout est fait pour dépayser le joueur. On se paie un trip éclatant, déconnecté du reste du monde quelque part sous

En vue arrière, on admire les mouvements réalistes du pilote.



ARCADE

Sega

AQUAJET

Namco se jette à l'eau

ARCADE

Namco explore la vitesse sous toutes ses formes. Après la course automobile et le ski alpin, le géant japonais s'attaque au jet-ski. En attendant les vacances...

ARCADE

Namco

Aquajet est une simulation de jet-ski développée sur une carte modèle 22. Les néants qui espéraient jouer le footin bien au chaud se jettent plutôt vers le large. VeRunner de Sega, pure simulation de scooter des mers. La référence importe, car elle conditionne la jouabilité. Dans Aquajet, on joue debout sur le jet-ski. Pour tourner, il suffit de pivoter les poignées ou, mieux encore, de pencher son corps sur les côtés (pas trop quand même, sinon on tombe). Il y a un accélérateur situé sur la poignée droite, et l'inclinaison du manche permet de



Il y a un concours de sauts: celui qui réalise les plus longs pourra inscrire son nom dans la machine.



Les concurrents ne sont pas très gênants.



Pas le temps de se balader dans Aquajet: le temps est limité.

varier la hauteur des sauts. Pour parfaire le réalisme, le jet ski monté sur pneumatiques réagit en fonction de ce qui se passe à l'écran. Namco n'a pas poussé le vice comme dans Alpine Racer 2, où un ventilateur souffle de l'air glacé. Ici, aucun risque de se prendre de la flotte en pleine poire. Dommage?

Course poursuite ou farniente?

Malgré l'ambiance estivale qui se dégage d'Aquajet, pas question de traîner. Cette simulation est avant tout une course rythmée par le classique système de "check point" (étapes) qu'il faut atteindre à temps pour continuer la partie. Il y a deux courses aux tracés sinueux délimités par des bouées. Le plus dur

consiste à bien anticiper les virages et à donner le coup de rein qui fait toute la différence. Mais ne vous inquiétez pas, Aquajet est avant tout une simulation fun à la prise en main rapide. Même Marc, recordman du monde des gamelles en sofa, s'est adapté sans difficulté. Avec Aquajet, le fun prime sur la simulation, et personne ne s'en plaindra.

Aquajet-set?

Finalement, on s'amuse comme un petit fou les premières parties mais, au bout du compte, quels sont les points forts d'Aquajet? Des graphismes sympa, des courses amusantes avec quelques passages forts (plonger dans l'eau pour faire coucou aux bancs de poissons, quel pied!) et des tremplins bien placés pour tenir le

joueur en alerte. D'un autre côté, il n'y a qu'une seule vue, et la jouabilité demande un sacré temps d'adaptation. Et en arcade, le temps, c'est de l'argent! Si le jet-ski vous passionne, Aquajet est un bon moyen de patienter en attendant l'été. Pour les autres, il divertira les temps de piquer une tête.

TIP PINGOUIN

Quand l'écran dit "Press start button", accélérez en appuyant sur le bouton Start. Sur l'écran "Course Selection", maintenez le manche vers le Haut (appuyez sur Start), puis le Bas (Start encore), encore vers le Bas (appuyez sur Start), vers le Haut (appuyez sur Start) et accélérez. Si vous entendez le pingouin crier, c'est gagné!



Les courses ne sont pas difficiles à terminer, une fois qu'on a le coup de main.



Derrière cette cavagne se trouve une cascade immense: le saut de votre vie!



ARCADE

SEGA SKI SUPER G

À fond! À fond! À fond!

ARCADE

● Sega

Sega nous jette de la poudreuse aux yeux avec une simulation de ski hyperspeedée. Un seul mot d'ordre: tout schuss!

Sega Ski Super G porte bien son nom. Dans cette simulation, la vitesse prime avant tout. Même l'architecture du meuble est conçue de manière à donner une sensation de mouvement. Les pieds calés dans les sabots symbolisant les skis, le joueur est penché en avant les mains agrippées aux bâtons. Position aérodynamique, sourire fier et mèche rebelle, il fait pivoter les skis dans un mouvement coulé sans oublier de prendre du carre dans les virages serrés. L'illusion est parfaite, renforcée par un écran géant qui "crache" les images à la vitesse grand V.

Prêt pour la grande vibration?

Mieux encore: un système de vibrations dans les sabots et les bâtons recrée

la résistance de la neige et l'impact des sauts. Les amateurs de sensations fortes pourront choisir la vue subjective (il y en a trois). Trois circuits attendent les fous de glisse pour des slaloms vertigineux. Ici, pas le temps de regarder le paysage, pourtant magnifique. Le circuit défile à une vitesse folle, et il ne s'agit pas de rater une porte. Un moment d'inattention et c'est la poudreuse avec une vitesse de pointe de 40 km/h. En un mot: la honte. Sega Ski Super G offre même des moments d'intense frayeur avec les skis qui dérapent dans tous les sens et des rattrapages in extremis avant les barrières.

Meilleur, tu meurs!

Sega Ski Super G est plus beau que Alpine Racer 2, plus rapide, plus réaliste, en un mot meilleur. L'action est intense, et la jouabilité excellente. Cerise sur le bonnet, la partie ne s'arrête pas après une course.

Quand le skieur commence à mettre les bras en croix, la gamelle est proche.



Chaque porte ratée fait perdre précieuses secondes.



Voilà ce qui arrive à force de trop taquiner la poudreuse.

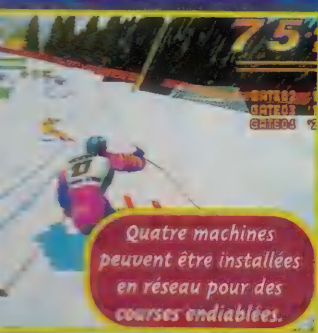
Les descentes de nuit sont fantastiques, avec l'ombre portée au sol. Cette vue éloignée est pratique.

Contrairement à Namco, Sega offre les trois courses dans la foulée... pour peu que vous arriviez dans les temps. Si vous voulez du ski de "détente", prenez Alpine Racer 2. Pour le grand frisson, il n'y en a qu'un: Sega Ski Super G!

Les sauts sont sobres. Pas de figures acrobatiques, juste du self-control.



Dès qu'on rentre dans la poudreuse sur les bords de la piste, ça devient injouable.



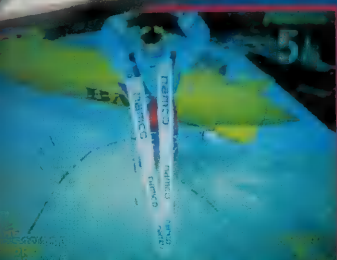
Quatre machines peuvent être installées en réseau pour des courses endiablées.

ALPINE RACER 2

Alpine Racer fait un petit. Pour ceux qui n'ont pas la chance de partir aux sports d'hiver, Namco propose un remède virtuel, à consommer très frais!

L'effet boule de neige

L'hélicoptère est prêt à filmer le skieur qui arrive devant le "mur": encore quelques mètres et c'est le plongeon!



Le pro des sauts en pleine démonstration. On remarquera l'habile sponsoring sous les skis.



En position de vitesse, le skieur est plus rapide que les autres.

TIP ALPINE PINGOUIN

Code pour le pingouin: sur l'écran de sélection, maintenez "Select left" et "Select right" enfoncés tout en appuyant sur le bouton central "Start" sept fois! Si vous entendez le pingouin crier, c'est gagné!



Les paysages sont particulièrement réussis avec des effets climatiques: brouillard, neige...

Passage dans la ville: on peut voir quelques clin d'œil aux titres Namco sur les côtés.

Ce n'est pas en jouant à Alpine Racer 2 que vous apprendrez à skier. Les deux pieds collés dans les sabots, impossible de recourir à la fameuse technique du chasse-neige (les skis en diagonales). Débutants ou professionnels, même combat. Les mains bien agrippées aux bâtons, il suffit de se déhancher pour virer à droite ou à gauche. Pour les virages difficiles, une inclinaison des skis suffit à tenir la corde. Malgré les apparences, Alpine Racer 2 est d'une maniabilité limpide. Et en plus, on ressemble à un pro. Il ne manque plus que le bonnet et les moufles.

Un ours qui skie: info ou intox?

Que vous soyez un fondu de la descente ou un mordu de la pirouette, Namco a ce qu'il faut pour vous. Trois skieurs sont disponibles. Le premier excelle dans la descente; le deuxième, ou plutôt la deuxième, est une reine du free-style; quant au dernier, c'est un pro des sauts. Si

le style est différent, au bout du compte les résultats se valent. Fidèle à sa tradition de tips, codes et compagnie, Namco a inclus des manipulations secrètes pour jouer avec un ours. C'est vrai, on l'a vu de nos yeux vu! Même qu'il avait de petits troncs d'arbre sculptés en guise de skis et qu'il faisait des figures acrobatiques.

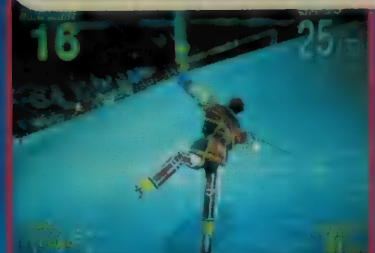
Pour ceux qui ont une bonne descente

Finalement, Alpine Racer 2 a tout pour plaire: une jouabilité bien étudiée, des sauts spectaculaires (avec des figures spéciales à faire avec les skis) et une bonne sensation de vitesse. Les deux pistes sont bien conçues, avec des passages variés: virages serrés, pentes vertigineuses et bosses à gogo. Les pros choisiront le slalom géant tandis que les vacanciers se tourneront vers la descente libre. Seuls regrets: des passages à vide et une sensation de vitesse décevante (pas de quoi décoiffer un chauve). Mais après tout, c'est le fun qui prime.



ARCADE

● Namco



Attention à la gamelle! L'animation des skieurs est soignée.



Winding Heat

Konami joue la carte du classique avec *Winding Heat*, une course de voitures, qui, en dépit de son nom torride, n'a rien d'une tornade.

La balade pépère

Les voitures viennent en sens inverse, mais il n'y a pas de carambolages. Juste des chocs mous!

ARCADE

● Konami



Malgré le rétroviseur, *Winding Heat* reste un jeu moyen.

Winding Heat reprend les éléments classiques d'une simulation de course: conduite en manuel ou automatique, large choix de voitures (14!) et trois circuits différents. En Classique (juste un siège) ou Deluxe (carrosserie de voiture), la prise en main est agréable. Le volant est équipé d'un vibreur pour simuler les dérapages, et le siège est réglable. Bref, on est devant un pur modèle d'usine, avec tableau de bord en ronce de noyer.

Par contre, le bât blesse dès que le moteur se met en route. Accélération pousive, vitesse de pointe à rendre muet les flashes de la gendarmerie, carambolages inexistant... La conduite s'avère

donc assez barbant. Pourtant, les graphismes sont splendides, et il ne faudrait pas grand-chose pour faire de *Winding Heat* un excellent jeu. Présenté sur le salon, le jeu était peut-être incomplet. On le souhaite. En attendant, observez quelques parties avant de risquer vos sous: on ne sait jamais!



Les dérapages sont poussifs. Espérons que Konami fera un effort.

En dehors des affreux, on peut shooter sur les barils et l'extincteur.



La vue intérieure accentue l'effet de vitesse mais cela reste insuffisant.



ARCADE

● Atari

Maximum Force Larmes fatales

Distribué par Namco Europe en Angleterre, *Maximum Force* est un remake de *Lethal Enforcer* (et autre *Area 51*) made in Atari. Alors, quoi de neuf?

Maximum Force est un jeu de tir classique avec deux pistolets. Les graphismes sont un mélange plutôt réussi de 3D et de vidéo. Il y a trois missions et pas moins de trente salles secrètes. Les p'tits gars de chez Atari nous garantissent trente minutes de jeu pour les plus forts, ce qui serait exceptionnel pour un

jeu d'arcade. Côté fun, c'est plutôt mitigé malgré une interactivité sympa avec le décor et quelques passages poilants.

Rien de tel que quelques cafards pour s'entraîner.

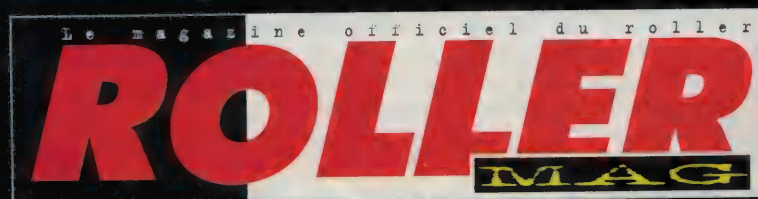


Le mélange de 3D et de vidéo est assez réussi.





En ligne ou en traditionnel,
tous les accros du roller se retrouvent
tous les mois dans Roller Mag



Roller Mag - 21 bis, avenue Sainte-Marie - 94160 Saint-Mandé - Tél. : 49 57 93 35

U B C Akira
2, rue St Siagre
06000 NICE
Tel : 04 93 80 63 32

Axe Loisir
25 Bld Salvator
13001 MARSEILLE
Tel : 04 91 55 61 58

Calculs Actuels
49, rue Paradis
13006 MARSEILLE
Tel : 04 91 33 33 44

Art'n Magic
21, rue des Tanneurs
3100 AIX EN PROVENCE
Tel : 04 42 26 77 80

Otaku
entre Com. le Polygone
20600 BASTIA
Tel : 04 95 30 20 86

Futur Games
rue du Président Wilson
24000 PERIGUEUX
Tel : 05 53 53 63 19

Difintel Micro
19, rue Gabriel Jeanton
71000 MAÇON
Tel : 03 85 39 09 52

J D S
11, rue des Chapeliers
30000 NIMES
Tel : 04 66 67 84 67

Librairie Bedecine
7, rue Romiguières
31000 TOULOUSE
Tel : 03 61 21 64 44

L'Antre des Dragons
56, rue du Loup
33000 BORDEAUX
Tel : 05 56 51 73 78

Top Games
1, rue Saint Come
34000 MONTPELLIER
Tel : 04 67 52 97 05

Games Mania
17, rue Nationale
37000 TOURS
Tel : 02 47 20 21 37

Game Over
12, rue JJ Rousseau
44000 NANTES
Tel : 02 40 69 26 97

Game Over
18, rue Lenepveu
49100 ANGERS
Tel : 02 41 87 93 31

Game Over
10, rue Braudrairie
35000 RENNES
Tel : 02 99 78 28 93

Player Cherbourg
Galerie Jean Bart
50100 CHERBOURG
Tel : 02 33 94 28 66

Vitamine C
68, rue d'Erlon
51000 REIMS
Tel : 04 26 88 42 38

Diablo
rue Mathieu Lalanne
64000 PAU
Tel : 05 59 27 16 22

Ha Do Ken
C.C Leclerc rue Carnot
59150 WATTRELOS
Tel : 03 20 80 27 64

Game Partenaire
93, Avenue de Clichy
75017 Paris
Tel : 01 42 63 41 08

Microvella
C C Geant Casino
13730 ST VICTOIRE
Tel : 04 92 75 61 24

Warp Zone
13, rue des Augustin
76000 ROUEN
Tel : 02 35 89 02 78

Golden Games
15, rue du Général de Gaulle
10000 TROYES
Tel : 03 25 73 63 78

Dock Games Ajaccio
Galerie Napoleon 19 Cour
20000 AJACCIO

Mille Sabords
20, rue du Palais
17000 LA ROCHELLE
Tel : 02 48 41 73 73

Music Pop Import
Centre Commercial Parinor
93600 AULNAY SOUS BOIS
Tel : 01 48 67 88 72

Dock Games Dijon
16, Rue Devosge
21000 DIJON

Fragments
11, rue St Laurent
14300 CAEN
Tel : 02 31 86 29 16

Librairie Bulle
6, rue Saint Honoré
72000 VIEUX MANS
Tel : 02 43 28 06 23

Difintel Micro Angers
57, rue Baudière
49100 ANGERS

Dixi Jeux Vidéo
23, rue du Docteur B
74700 SALLANCHES
Tel : 04 50 91 20

Cyber Savoie
11, Place Croisic
74150 RUMILLY
Tel : 04 50 01 18

Fighter
22, rue du 11 Novembre
42100 SAINT ETIENNE



GUNSMITH CATS vol III : Haute voltige

Dans ce dernier épisode de Gunsmith Cats, des têtes vont tomber ! Rallye et Minnie auront fort à faire contre la mercenaire et des gunfights musclés se préparent. Qui a commandité les meurtres des épisodes précédents ? Est-ce un simple trafic d'armes ou bien des manigances de politiciens ? Ne ratez pas cette fabuleuse conclusion indispensable à tout amateur de voitures, d'armes à feu et de jolies filles...

Kaze Animation - Kenichi Sonoda / Takeshi Mori



Galaxy Express 999



Gunsmith Cats vol 3

TATTOON MASTER

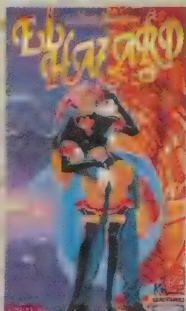
Une aventure au parfum de mystère...

Masaé, chercheuse en anthropologie, décide un jour d'abandonner sa famille pour un pays lointain qui doit la conduire vers le secret de l'éternité, le fameux Tattoon. Pour ce faire, elle négocie avec le chef de la tribu, la belle Mima. Lorsque celle-ci exige, en échange, d'épouser son fils Hibio, Masaé accepte sur le champ ! Quand à Hibio, en l'absence de sa mère, il s'occupe de son père, alcoolique... jusqu'au jour où Mima retrouve sa trace au Japon et lui annonce qu'ils sont mariés. Mima, qui possède de puissants pouvoirs magiques grâce au Tattoon, est prête à tout pour écarter ses rivaux et conquérir le cœur de Hibio. La vie du pauvre lycéen ne sera plus jamais la même !

Katsumi vidéo - Yano Masahisa / Kamiyama Kenji



Tattoon Master



EL HAZARD vol III - Le monde magnifique

- Quatrième nuit : le monde du Dieu Démon. Le Dieu Démon de l'île interdite s'est éveillé, et ce n'est autre qu'Ifurita, celle qui a amené nos héros dans El Hazard. Alors que Jinnaï et ses Bugroms veulent prendre son contrôle, Makoto s'efforce vainement de lui rafraîchir la mémoire.
- Cinquième nuit : le monde du tonnerre. La princesse Fatora, séquestrée par la tribu fantôme, est indispensable pour activer l'Œil de Dieu. Le royaume tombe alors à la merci des Bugroms et surtout d'Ifurita, aussi ravissante que dévastatrice. La situation semble désespérée pour le monde d'El Hazard...

Kaze Animation / Anime Pioneer - Hiroki Hayashi



El Hazard vol 3

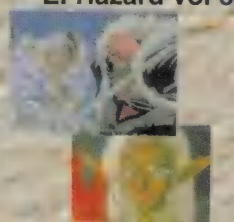
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS vol III

Episodes 6 et 7

Comme des millions de spectateurs ébahis à travers le monde, venez rejoindre le jeune guerrier Parn, le prêtre Eto, le magicien Slaine, le voleur Woodchuck, le nain Ghim et l'elfe Deedit dans leur quête pour comprendre les troubles ressentis sur l'île de Lodoss... Alors que la confrontation ultime entre les armées des ténèbres et celles de la lumière va avoir lieu, nos héros retrouvent le vieux sage Wort pour en apprendre plus sur Karla.

C'est sur un duel des titans entre les deux anciens héros de Lodoss maintenant devenus Rois, Fawn et Beld, que repose le sort de l'île. Du moins à condition que la sorcière grise ne s'en mêle pas...

Kaze Animation - Mami Watanabe



Guerre de Lodoss 3



LES MYSTERIEUSES CITES D'OR vol 4

- 13 - Au vieux Pic, nos amis découvrent un cadran solaire et un globe céleste qui ont une signification mystérieuse. Esteban y trouve aussi une surprise : il rencontre quelqu'un qui connaît son père...
- 14 - Esteban retourne au fort de l'Aigle Noir pour récupérer la partie manquante de son pendentif détenue par Mendoza. Le médaillon est en effet la clef qui ouvrira les Cités d'Or.
- 15 - Pour récupérer le canon que leur a volé Mendoza, Gomez et ses soldats attaquent de nouveau le fort. Esteban et ses amis réussissent à s'enfuir vers le Vieux Pic.
- 16 - Nos héros continuent à marcher sur le plateau des Andes. Mais soudain, ils sont attaqués par les Géants de la tribu des Urubus du lac Titicaca...

AK Vidéo

Cités d'Or vol 4





SAILOR GUERRIERES 99 F



SELECT' X 99 F



BUBBLEGUM CRISIS 5 99 F



VISIONARY 99 F



KISHIN HEIDAN 4 99 F



GOLDEN BOY 3 109 F

**SAILOR GUERRIERES Vénus cinq, vol 1**

Un chat étrange apparaît à la jeune et frivole Hikari pour lui apprendre qu'elle est Sailor Pink, guerrière de Vénus. Elle et les quatre autres Vénus s'intéressent à des professeurs qui ne sont autres que des envoyés de l'Empereur du Sexe. Ils sont ici pour installer un règne d'orgies démoniaques et lubriques sur le Monde ! Hikari parviendra-t-elle à les arrêter ? Et où sont les autres Sailor ?

Film interdit aux moins de 18 ans.

EVA

SELECT' X



Katsumi vidéo

La sélection des séquences les plus hards du manga enfin réunies sur la même cassette !

La cassette la plus chaude de l'année !

Film interdit aux moins de 18 ans.

**BUBBLEGUM CRISIS vol V : Ballade au clair de lune**

2033 A.D. - Un groupe de jeunes femmes s'échappent d'une station orbitale et s'écrasent dans les environs de Mega Tokyo à bord d'une navette volée... Sur Terre, Priss trouve une nouvelle amie, Anri. Pendant ce temps, une vague de meurtres « vampiriques » secoue Mega Tokyo.

Où est le D.D., cette machine de guerre formidable ? Et qui est ce Largo, qui surgit soudain et semble en savoir tant sur les Knight Sabers ? L'A.D. Police et les Knight Sabers se lancent dans une course aux indices, une course mortelle, pour éviter une destruction thermonucléaire !

Cette cassette est la cinquième d'une série de huit. Elle contient une histoire complète.

Kaze Animation - Kenichi Sonoda / K. Akiyama

VISIONARY



ID

Quand Doremon, la petite androïde très coquine entreprend l'éducation sentimentale d'Ujitaro, égaré et rougissant dans l'internat des filles, elle ne manque ni de charme ni d'imagination. Un sortilège lancé par Doremon permet à Ujitaro de tout transformer autour de lui. Le garçon timide va devenir un véritable Don Juan. Il lui suffit d'imaginer une situation avec une nymphe de son université pour qu'Allien, le sortilège, l'aide à le réaliser.

Mais jusqu'où cela le conduira-t-il ?

Film interdit aux moins de 18 ans.

**KISHIN HEIDAN, force de défense active, vol IV**

• Tempête dans la base ennemie.

Avril 1945. La Kishin corp. est en mauvaise posture : alors qu'elle achève la construction de Kishin 4, le module est toujours entre les mains de Shinkai... Les extraterrestres et les nazis ont commencé la production du Panzer Knight, et les Etats-Unis projettent de lancer la première bombe atomique sur l'usine.

Jeunes à la rescousse.

Le début de la bataille finale. Le super canon nazi fait sauter le Kishin Express ! Le combat contre le Panzer Knight commence alors que le B29 « Glamour Girl » approche rapidement... Mais où est Taichi ?

Kaze Animation / Anime Pioneer - Takaaki Ishiyama

GOLDEN BOY (OAV 5 & 6)

Les vicissitudes de l'ascension sociale et des relations avec le beau sexe vues par l'humour japonais...

OAV 5 : Kintaro est remercié de son poste d'homme à tout faire pour Daitokuro Terayama, un millionnaire japonais. Il a néanmoins flashé sur la jeune femme du riche personnage qui n'aime pourtant que sa moto. Elle s'aperçoit vite de ce faible, et lui propose un défi... Jamais vous n'aurez autant ri qu'en assistant à la course de vitesse la plus folle de l'animation.

OAV 6 : Coursier, cuisinier, coordinateur des tâches, majorette de choc, Kintaro apporte une aide précieuse dans un studio d'animation (où l'équipe qui a œuvré sur Golden Boy est pastichée !). Surchargée de travail, la société risque de ne pas pouvoir honorer sa commande de dessins animés. Votre Golden Boy préféré arrivera-t-il à sauver le studio de la faillite ?

Cet épisode met un point final à cette série complètement hilarante se déclinant en trois volumes.

Kami Kaze - Tatsua Egawa / Hiroyuki Kitakubo



Dock Games
10 Route des Coutelliers
03000 Moulin
Tel : 04 70 34 09 95

Dock Games
1 rue du Marechal Foch
66000 Perpignan
Tel : 04 68 34 05 11

Cyber Soft
rue Henri Poincaré
54000 NANCY
Tel : 03 83 37 82 72

Difintel Micro
112, Grand' Place
38100 Grenoble
Tel : 04 76 09 26 68

Dock Games
9, rue des Remouleurs
03100 Montluçon
Tel : 04 70 05 94 82

Cine Games
53, Boulevard Trudaine
63000 Clermont-Ferrand
Tel : 04 73 91 58 67

Polymedron
11, bis Cours Berriat
38000 Grenoble
Tel : 04 76 43 27 93

Atomic Club
17, rue Troussseau
75011 Paris
Tel : 01 48 05 06 08

Flash Video
13, rue de l'Hotel
81000 ALBI
Tel : 05 63 38 41 74

Dock Games
12, rue Gargoulleau
17000 la Rochelle
Tel : 05 46 41 29 01

JMB Kid
8, place Renoux
63000 Clermont Ferrand
Tel : 04 73 92 08 19

Gametest
C.C les Arcades porte 14
93160 Noisy le Grand
Tel : 01 43 04 98 41

Golden Games
2, avenue Clemenceau
57100 Thionville
Tel : 03 82 53 72 90

Fou de BD
2, rue Mascoinat
06300 Nice
Tel : 04 93 80 51 04

Ayato
3, rue Estelle
13001 Marseille
Tel : 04 91 55 67 73

Liberté Video
2, boulevard Felix Mer
66000 PERPIGNAN
Tel : 04 68 54 28 30

Otaking
15, rue Paille
68100 MULHOUSE
Tel : 03 89 66 51 50

Frequence B D
49, rue de la Monn
59800 LILLE
Tel : 03 20 74 97 60

City Games
1, rue Lanterne
69001 LYON
Tel : 04 78 29 93 50

Boulevard de la B
20, rue Lanterne
69001 LYON
Tel : 04 78 30 49 60

Fantaisy Games
52, rue de l'Univers
69007 LYON
Tel : 04 72 71 99 60

Album
7, rue Dante
75005 PARIS
Tel : 01 43 25 54 70

Konci
123, boulevard Volta
75011 PARIS
Tel : 01 44 93 51 30

Imagika
86, rue de Baudrico
75013 PARIS
Tel : 01 44 24 92 90

Presse Eco
100, Boulevard de Bell
75020 PARIS
Tel : 01 43 58 63 60

Japanese World
BP 03
76131 MONT ST AIG
Tel : 02 35 75 46 80

Japan Player's
24, rue Francois Mour
91380 Chilly Mazar
Tel : 01 64 54 87 70

Virtua Story
9, rue Aimable Laga
83500 LA SEYNE SUR
Tel : 04 94 94 85 40

Games Mania Poiti
3, rue du Chaudron
86000 POITIER
Tel : 05 49 37 00 80

Espace Video
1 Ter rue D'Alsace
78200 Mante la Jol
Tel : 01 30 33 57 50

Espace Video
12, route de Bond
93600 AULNAY SOUS
Tel : 01 48 69 81 40

A T C
BP 5
94301 VINCENNES CE
Tel : 01 41 74 62 00

Espace Video
8, Av Anatole Fran
94600 CHOISY LE F
Tel : 01 48 52 05 90

7/Fev 1997

boulevard Voltaire - 75011 Paris

Manga' Distribution

Tél. : 01 48 06 30 99 / Télécopie : 01 48 06 20 59

FILMS
FRANÇAIS

-Pour se venger, les Hurubuscherchent à capturer Zia, Le seul moyen de leur échaper est de traverser la Vallée de la Mort.
- Esteban et ses compagnons viennent de découvrir le Grand Condor.
- Le Grand Condoremmène nos amis vers l'ouest, en suivant le soleil.
- Nos héros retournent au Vieux Pic pour obtenir des renseignements sur le pays Maya.

AK Vidéo



Les Mystérieuses Cités d'Or Vol. 6

21-Le Grand Condor traverse un orage et doit se posser en pleine jungle amazonienne.
22- Morka, la petite guerrière d'Amazone demande à Esteban de l'aider.
23-Le levier de commande du Grand Condorcesse de fonctionner et nos amis font un atterrissage forcé dans une Grotte
24- Esteban et ses amis sont capturés par le Docteur et Marinché, deux personnes qui sont aussi à la recherche des cités d'Or

AK Vidéo



CITES D'OR VOL 5



CITES D'OR VOL 6

VEE 3013, Les humains ont quitté le systÈme solaire, le Grand Exode est orchestré par l'Organisation Mondiale des Etats Réunis: «O.M.E.R.». Du fait de la sur-
population terrestre et de la pollution effroyable déclanchée par l'homme, la terre est devenue invivable. Tout n'est que ruine et désolation. Des Bandes organisées
quent, violent et violent sans foi ni loi.
ant ce chaos, l'organisation recrute des mercenaires sur entraînés afin d'explorer les systèmes lointains à la découverte de nouvelles planètes. La sensuelle Tina,
cenaire de pointe, avec son commando, seront envoyés en mission pour sonder la mystérieuse « Alpha 52 ». La force sera avec eux et Tina se défoncera au
s à corps

zai / Fukumoto Kan

BESTIAL SÉVICES



BESTIALS SERVICES



CRIS et CHÂTIMENTS

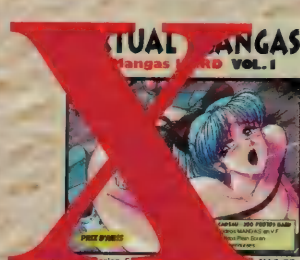
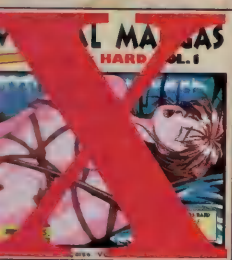
Masao, jeune lycéen accompagne ses parents au Tibet, au cour de l'expédition, ils seront victimes d'un massacre perpétré par des puissances
maléfiques. Seul Masao restera vivant en qui s'est incarné le roi des ténèbres : Le Démon ESE.
Il sera téléporté dans son lycée, qui est infiltré par toutes sortes de démons à l'apparence humaine. Une lutte pour la prise de pouvoir se déchène-
ra entre ses forces diaboliques.

BANZAI

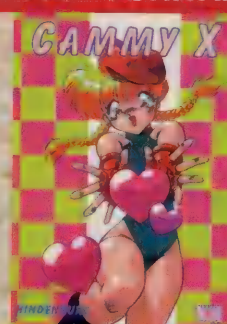
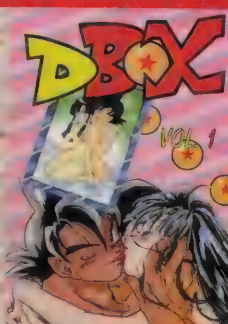


CRIS ET CHATIMENTS

Tous ces titres sont en version Française, Mac et PC.



BANDE DESSINE INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS PRIX UNITAIRE 69 F





MACROSS 2 VOL 3 99 F

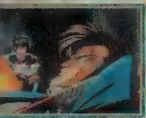
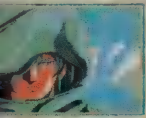


MACROSS 2 VOL 3 «OAV 5 ET OAV 6»

L'U.N. Spacy met en batterie le canon Macross (SDF-1) contre les forces d'invasion Marduk. Pendant qu'une gigantesque bataille a lieu dans l'espace, Hibiki est arrêté par la Police Militaire sur Terre.

Sylvie Gena veut utiliser l'antique SDF-1 pour mener un assaut désespéré contre le vaisseau amiral des Marduks.

KAZE ANIMATION



YOTODEN VOL 1 119 F

LA LEGENDE DES ARMES ENCHANTEES

Japon, fin du XVIème siècle, le Shôgun Nabunaga Oda décide de s'emparer du pouvoir en déclenchant une terrible guerre civile, La Sengoku. Il s'attaque alors aux clans ninja, seuls obstacles à sa soif de conquête.

A D VISION



MISS VISIONNARY

Okimura Tadashi, est un jeune lycéen idéaliste et romantique éperdument amoureux de Hanamura Shiori, une jeune collegienne qu'il imagine douce et pure comme un ange. Yabe Tooru, son ami beaucoup plus délégué et à qui aucune fille ne résiste va tout entreprendre pour qu'Hanamura dévoile sa nature.

Et c'est au cours d'un mémorable saut en parachute que Tadashi découvrira qui se cache derrière collégienne bien sage.

ID



MISS VISIONNARY 99 F

Après leur échec dans le lycée, les démons utilisent une nouvelle couverture : celle d'un musée d'art, dont les tableaux vont les inspirer. Pendant ce temps, les Vénus 5 rencontrent un personnage mystérieux pendant leur investigations. Est-il vraiment de leur côté comme il le prétend !

KAZE ANIMATION

Film interdit aux moins de 18 ans.

SAILOR GUERRIERES VOL 2

ID

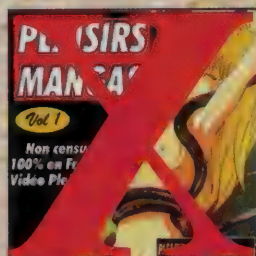


CD Rom Interdit aux moins de 18 ans , photo d'identité obligatoire

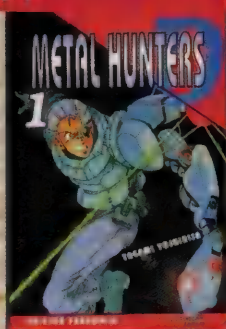
9 CD ROM sont disponibles à un tarif exceptionnel

99 F

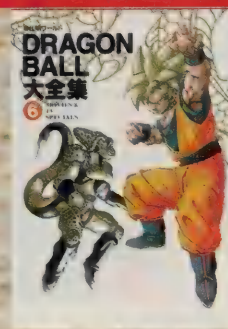
- Virtual Mangas Vol 1 99 F
- Virtual Mangas Vol 2 99 F
- Virtual Mangas Vol 3 99 F
- Virtual Mangas Vol 4 99 F
- Frisson Bleu 99 F
- Mission Extrême 99 F
- Plaisirs Mangas Vol 1 99 F
- Plaisirs Mangas Vol 2 99 F
- Manga X 99 F



BD PRIX UNITAIRE 59 F



ART BOOK VOL 2 A 7 PRIX UNITAIRE 99 F





Armitage Vol 1 à 4 *	V.F	89 F
Art Of Fighting	V.F	89 F
Label Vol 1 à 2	V.F	89 F
Le Visiteur *	V.F	89 F
Black Jack Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Double Crisis Vol 1 à 4 *	V.F.S	89 F
Double Crisis Vol 5 à 6 *	V.F.S	99 F
Turn Up *	V.F.S	89 F
Assassins de Vampires *	V.F	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6 *	V.F.S	89 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 2 *	V.F	99 F
Chronique de Lodoss Vol 3 *	V.F	109 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	89 F
Crucifying Freeman Vol 1 à 4	V.F	99 F
Encourager *	V.F	99 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 11	V.F	79 F
Dragon Ball Z le Film Vol 12 *	V.F	99 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F	89 F
Eight Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
Hazard Vol 1 à 2 *	V.F	99 F
Hazard Vol 3 *	V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	89 F
Galaxy Express 999 *	V.F	119 F
Golden Boy Vol 1 à 2 *	V.F	99 F
Golden Boy Vol 3 *	V.F	109 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 2 *	V.F	99 F

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

119 F
La K7 2h08

City Hunter
V.F.S 1h22
119 F

À Partir de 99 F
La K7 1h40

Iria Vol 1 à 3 *	V.F.S	89 F
Kamui *	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Kishin Heidan Vol 1 à 3 *	V.F	89 F
Kishin Heidan Vol 4 *	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4 *	V.F	99 F
Kojiro le Film *	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 1 à 2 *	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 3 à 6 *	V.F	119 F
La Légende de Lemnear *	V.F.S	89 F
Macross Robotech	V.F	89 F
Macross 2 Vol 1 à 2 *	V.F	89 F
Macross 2 Vol 3 *	V.F	99 F
Maps Vol 1 à 2 *	V.F.S	89 F
Max et Compagnie le Film	V.F	99 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	99 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	89 F
Magical Twilight Vol 1 à 3 *	V.F	89 F
Moldiver Vol 1 à 3 *	V.F	89 F
Monther Sarah épuisé	V.F	89 F
Moonlight la Pierre de Lune *	V.F	99 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Nom de Code Love City	V.F	89 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Nuku- Nuku Vol 3	V.F.S	109 F
Orange Road Vol 1 à 2 *	V.F	89 F
Orange Road Vol 3 *	V.F	99 F
Plastic Little *	V.F	89 F
Ran la Légende Verte Vol 1 à 3 *	V.F	89 F

Boutique
Tel

NOUVEAU

MANGA

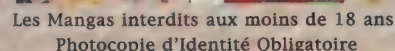
LE SPÉCIAL
PLUS DE 100
PLUS DE 20
D
V
AU 13 BLD



us avons le plaisir de vous informer qu'à partir de ce jour, la société MANGA Distribution distribuera en exclusivité les Mangas «KAZE ANIMATION», «EVA», «KA



V.F	99 F
V.F	59 F
V.F.S	89 F
V.F.S	99 F
V.F.S	119 F
V.F	59 F
V.F	89 F
V.F	89 F
V.F.S	89 F
V.F	99 F
V.F	99 F
V.F	99 F
V.F	89 F
V.F	99 F
V.F	89 F
V.F.S	89 F
V.F	99 F
V.F.S	119 F
V.F	99 F
V.F	89 F



Ange des Ténébres Vol 1 à 4 *
 Bestials Services *
 Cris et Chatiments *
 Dark Side Blue *
 Dragon Pink Vol 1 à 3 *
 Docteur Feel Good
 Esclaves et Soumise *
 Fantômes Charnels *
 Imma Yojo Vol 1 à 2 *
 La 51è Galaxie
 L'Odyssée du Plaisir *
 Ma Sorcière Reï-Reï Vol 1 à 2 *
 Mademoiselle Météo Vol 1 à 2
 Magical Twilight Vol 1 à 3 *
 Mission Extrême *
 Ogenki Clinic *
 Parade , Parade *
 Possessions Diaboliques *
 Poupée du Vice *
 Sailor Guerrieres Vol 1 à 2
 Select X ! *
 Shin Angel Vol 1 à 5 *
 Stainless Night *
 Twin Angel Vol 1 à 2 *
 Twin Dolls Vol 1 à 2 *
 Urotsukidoji 3 Vol 1 à 4 *
 Visionary Vol 1 à 3 *

V.F	99 F
V.F	99 F
V.F	99 F
V.F.S	99 F
V.F	89 F
V.F	99 F
V.F	69 F
V.F	69 F
V.F	89 F
V.F	99 F
V.F	69 F
V.F	89 F
V.F	89 F
V.F	89 F
V.F	89 F
V.F	89 F
V.F	69 F
V.F	89 F
V.F	99 F
V.F	99 F
V.F	89 F
V.F	89 F
V.F	89 F
V.F	99 F
V.F	99 F
V.F	99 F

**TOUTES LES K7 VIDEO SUIVIES
D'UNE ASTERISQUE SONT
AUSSI DISPONIBLE EN PAL**

(AMIS FRANCOPHONE CONTACTEZ NOUS)

OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI SUR PAPIER LIBRE À
ENVOYER À MANGA STORE 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 01 47 00 99 57

FRAIS DE PORT BELGIQUE, SUISSE, DOM TOM 70 F

FRAIS DE PORT BELGIQUE , SUISSE, DOM TOM 70 F		
	Titre du Film	Prix
Nom-----		
Prénom-----		
Adresse-----		

Code Postal-----		
Ville-----		
Tél-----		
Frais de port 25F J+2		
Chronopost 40F J+1		
Règlement ; Chèque, CB ou Mandat		
N° CB-----		
Expire à fin:-----/-----	Total à Payer + Port	

disposera pratiquement de tous les produits
certains titres en Pal Boutiques. Contactez nous

SEPT

PLAYSTATION

SOUL EDGE

L'après-Tekken 2 est arrivé! C'est de Soul Edge que je veux parler. On peut considérer qu'il incarne la nouvelle référence en matière de baston sur

Playstation. Plusieurs personnages cachés sont déjà sélectionnables, et voici comment terminer le Edge Master Mode....

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES DE TOUS LES PERSONNAGES

Il faut terminer le Edge Master Mode avec tous les personnages. Comment procéder?

MITSURUGI

• PREMIER ÉPISODE: Rock.
CONDITION: le battre simplement.

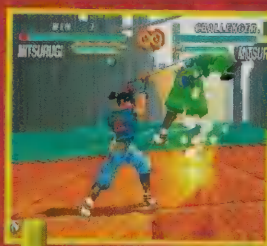
ARME REÇUE: Onimaru; cette épée vous enlève de l'énergie.

• DEUXIÈME ÉPISODE: Taki.
CONDITION: la battre avant le temps imparti.

ARME REÇUE: Zantetsuken.

• TROISIÈME ÉPISODE: Seung Mina.
CONDITION: la battre avec les projections.

ARME REÇUE: aucune.



Mitsurugi

est une fois et demie plus grande que la normale.

• CINQUIÈME ÉPISODE: Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Suigetsuto; cette épée redonne de l'énergie.

• QUATRIÈME ÉPISODE: Li Long.

CONDITION: vous êtes empoisonné, et il faut le battre avant que le poison ne fasse son effet.

ARME REÇUE: Bussan Sword; cette épée

• SIXIÈME ÉPISODE: Siegfried.

CONDITION: le château étant sur le point d'être détruit, le battre avant.

ARME REÇUE: Two-Hand Sword.

• SEPTIÈME ÉPISODE: Voldo.

CONDITION: le battre avec les supercoups spéciaux (A + B + K, etc.).

ARME REÇUE: Falcus.

• HUITIÈME ÉPISODE: Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: les battre.

ARME REÇUE: aucune.

• DERNIÈRE ARME: Murasame; les ennemis perdent de l'énergie même en parant.

SOPHITIA

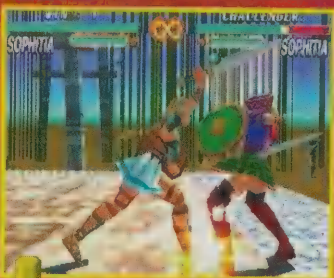
• PREMIER ÉPISODE: Illusion Sophitia.
CONDITION: la battre.
ARME REÇUE: aucune.

• DEUXIÈME ÉPISODE: Rock.
CONDITION: le sortir du ring.
ARME REÇUE: Gaia Sword; cette épée vous redonne de la vie.

• TROISIÈME ÉPISODE: Voldo.
CONDITION: le battre rapidement car il récupère de la vie.
ARME REÇUE: Sword Breaker.

• QUATRIÈME ÉPISODE: Seung Mina.
CONDITION: survivre durant le délai imparti.
ARME REÇUE: aucune.

• CINQUIÈME ÉPISODE: Taki.
CONDITION: vaincre avec une barre de vie est vide aux trois quarts...



Sophitia

ARME REÇUE: Flame Sword; cette épée draine votre énergie mais est très puissante.

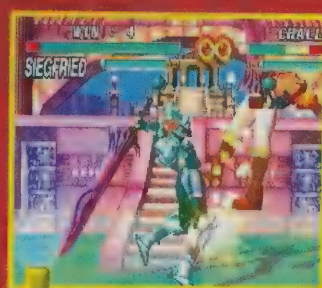
• SIXIÈME ÉPISODE: Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Blue Crystal Rod; cette arme vous redonne de l'énergie.

• SEPTIÈME ÉPISODE: Taki.
CONDITION: vous êtes empoisonné, battez-la avant de mourir.
ARME REÇUE: Rapier; cette arme est une fois et demie environ plus grande que la normale.

• HUITIÈME ÉPISODE: Siegfried.
CONDITION: battez-le à l'aide des projections.
ARME REÇUE: Apollo Sword; cette épée vous redonne de la vie.

• NEUVIÈME ÉPISODE: Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: battez-les.
ARME REÇUE: aucune.

• DERNIÈRE ARME: Valkyrie; cette épée redonne de l'énergie à votre jauge d'épée.



Siegfred

SIEGFRED

• PREMIER ÉPISODE: Mitsurugi.
CONDITION: le battre.
ARME REÇUE: Glum; cette épée augmente votre force mais vous fait perdre de l'énergie.

• DEUXIÈME ÉPISODE: Sophitia, Siegfried.
CONDITION: gagnez les trois rounds.
ARME REÇUE: Atlas Sword; cette épée vous redonne de la vie.

• TROISIÈME ÉPISODE: Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Flamberge.

• QUATRIÈME ÉPISODE: Rock.
CONDITION: le battre avant que le poison ne vous tue.
ARME REÇUE: aucune.

Salut! Et nous voilà repartis pour une rubrique de folie. Entre deux parties de Mario Kart 64, j'ai trouvé le temps de vous dégoter quelques petits cheats tout frais. Les plus mordus des mordus de la baston auront sûrement investi dans Soul Edge, qui fait office de transition entre Tekken 2 et Tekken 3, et qui sera bientôt disponible dans les salles d'arcade: grâce à mes indications, ils auront toutes les épées en leur possession. Je vous ai aussi réservé les tout premiers tips pour le nouveau Rage Racer. Et puis, retour à la baston, sur Saturn cette fois, avec le code pour les boss sur le meilleur du genre en 2D, KoF 96. Toujours sur Saturn, Gun Griffon n'aura bientôt plus de secret pour vous. Enfin Force sera de votre côté, puisque vous allez pouvoir venir à bout de Dark Forces et de Rebel Assault 2.

... (SUITE) SIEGFRED

• CINQUIEME EPISODE: Taki.
CONDITION: la battre avant que le temps imparti ne s'achève.
ARME REÇUE: Seven-Edge Blade; cette épée vous donne de l'énergie pour votre barre d'arme.

• SIXIEME EPISODE: Li Long.
CONDITION: le battre grâce aux projections.
ARME REÇUE: Shukutseto.

• SEPTIEME EPISODE: Voldo.
CONDITION: le battre avec le peu d'énergie qui vous reste.
ARME REÇUE: Claymore.

• HUITIEME EPISODE: Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: aucune.

• DERNIERE ARME: Soul Edge.



Hwang Sung Kyung

HWANG SUNG KYUNG

• PREMIER EPISODE: Misurugi.
CONDITION: battez-le avant la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: Kayato.

• DEUXIEME EPISODE: Han Myong.

CONDITION: rester en vie jusqu'à la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: Hazan.

• TROISIEME EPISODE: Li Long.
CONDITION: le battre avant d'être complètement empoisonné.

ARME REÇUE: Kyokuto Ralen.

• QUATRIEME EPISODE: Seung Mina.
CONDITION: la désarmer.
ARME REÇUE: aucune.

• CINQUIEME EPISODE: Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Falchion.

• SIXIEME EPISODE: Sophitia/Hwang.
CONDITION: les battre pendant qu'ils sont en l'air.
ARME REÇUE: Shoet; cette épée vous redonne de l'énergie.

• SEPTIEME EPISODE: Voldo.
CONDITION: le battre en trois rounds.
ARME REÇUE: Kongoken.

• HUITIEME EPISODE: Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: aucune.

• DERNIERE ARME: Gankō; cette arme est invisible et très longue.



Li Long

LI LONG

• PREMIER EPISODE: Rock.
CONDITION: le battre.
ARME REÇUE: Jafu.

• DEUXIEME EPISODE: Siegfried.
CONDITION: le battre avant que le temps ne s'écoule.
ARME REÇUE: Rakai.

• TROISIEME EPISODE: Sophitia, Seung Mina, Taki.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: Suzaku.

• QUATRIEME EPISODE: Hwang.
CONDITION: invincible à terre, Hwang

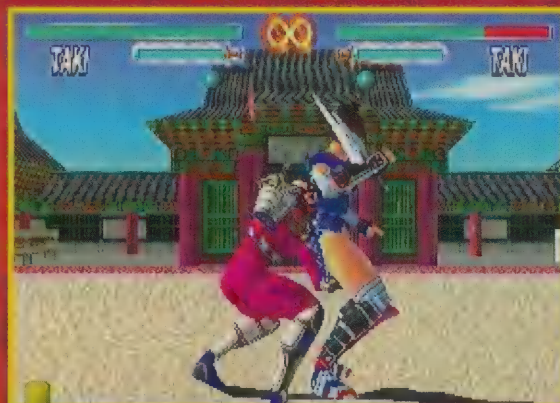
n'est vulnérable que dans les airs.
ARME REÇUE: Tetsuryu.

• CINQUIEME EPISODE: Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Byakko.

• SIXIEME EPISODE: Voldo.
CONDITION: le battre.
ARME REÇUE: Shura.

• SEPTIEME EPISODE: Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: aucune.
ARME REÇUE: aucune.

• DERNIERE ARME: Sorai.



Taki

TAKI

• PREMIER EPISODE: Voldo.
CONDITION: le battre par Ring-Out.
ARME REÇUE: Tessen.

• DEUXIEME EPISODE: Mitsurugi.
CONDITION: le battre avant que le temps ne s'écoule.
ARME REÇUE: Mekkimaru; puissante, elle enlève de l'énergie.

• TROISIEME EPISODE: Li Long.
CONDITION: le battre avec les projections.
ARME REÇUE: aucune.

• QUATRIEME EPISODE: Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Jitte.

• CINQUIEME EPISODE: Sophitia.
CONDITION: la battre avec les super-coups spéciaux.
ARME REÇUE: Gaea Sword; cette épée vous redonne de l'énergie.

• SIXIEME EPISODE: Siegfried.

CONDITION: le battre avant la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: Kunai.

• SEPTIEME EPISODE: Li Long.
CONDITION: le battre avant de mourir empoisonné.
ARME REÇUE: Mimatsu.

• HUITIEME EPISODE: Rock.
CONDITION: balancer Rock hors du ring.
ARME REÇUE: aucune.

• NEUVIEME EPISODE: Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: aucune.

• DERNIERE ARME: Konjin.

SEUNG MINA

• **PREMIER ÉPISODE:** Mitsurugi.
CONDITION: le battre avant la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: aucune.

• **DEUXIÈME ÉPISODE:** Rock.
CONDITION: le battre.
ARME REÇUE: Kogato.

• **TROISIÈME ÉPISODE:** Taki.
CONDITION: la battre avant la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: Sinto.

• **QUATRIÈME ÉPISODE:** Li Long.
CONDITION: le battre avec les projections.
ARME REÇUE: Chomaki.

• **CINQUIÈME ÉPISODE:** Hwang.
CONDITION: casser son arme.
ARME REÇUE: aucune.

• **SIXIÈME ÉPISODE:** Sophitia.
CONDITION: la battre.
ARME REÇUE: Halberd; cette épée vous redonne de l'énergie.



Seung Mina

• **SEPTIÈME ÉPISODE:** Siegfried.
CONDITION: le battre.
ARME REÇUE: Morning Star.

• **HUITIÈME ÉPISODE:** Voldo.
CONDITION: le battre avec le peu d'énergie en votre possession.
ARME REÇUE: Tsuren.

• **NEUVIÈME ÉPISODE:** Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: aucune.

• **DERNIÈRE ARME:** Zankoto.



Rock

ROCK

• **PREMIER ÉPISODE:** Voldo.
CONDITION: le battre.
ARME REÇUE: Stone Club.

• **DEUXIÈME ÉPISODE:** Mitsurugi, Taki.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: Crescent Axe.

• **TROISIÈME ÉPISODE:** Seung Mina/Hwang.
CONDITION: les battre grâce aux projections.

ARME REÇUE: War Hammer.

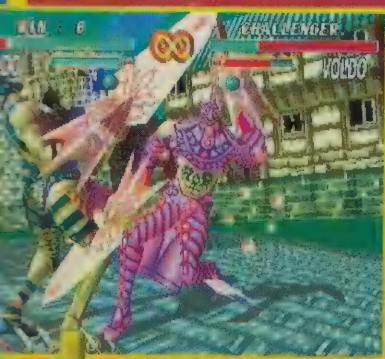
• **QUATRIÈME ÉPISODE:** Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Twin Axe.

• **CINQUIÈME ÉPISODE:** Siegfried, Li Long.
CONDITION: les battre dans les temps.
ARME REÇUE: Cross Axe.

• **SIXIÈME ÉPISODE:** Taki.
CONDITION: la battre avec le peu d'énergie que vous possédez.
ARME REÇUE: Double Tomahawk.

• **SEPTIÈME ÉPISODE:** Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: aucune.

• **DERNIÈRE ARME:** Great Axe; cette arme vous redonne de l'énergie.



Voldo

VOLDO

• **PREMIER ÉPISODE:** Sophitia.
CONDITION: la battre.
ARME REÇUE: Full-Moon Rings.

• **DEUXIÈME ÉPISODE:** Hwang.
CONDITION: le battre lorsqu'il est en l'air.
ARME REÇUE: aucune.

• **TROISIÈME ÉPISODE:** Siegfried.
CONDITION: le battre dans le temps imparti.
ARME REÇUE: Iron Claws.

• **QUATRIÈME ÉPISODE:** Cervantes.
CONDITION: rester en vie jusqu'à la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: aucune.

• **CINQUIÈME ÉPISODE:** Rock.
CONDITION: jeter Rock hors du ring.
ARME REÇUE: aucune.

• **SIXIÈME ÉPISODE:** Mitsurugi.
CONDITION: le battre avant la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: Guillotine.

• **SEPTIÈME ÉPISODE:** Li Long.
CONDITION: le battre avant que vous ne mouriez empoisonné.
ARME REÇUE: Poison Needles.

• **HUITIÈME ÉPISODE:** Colosseum.
CONDITION: battre tout le monde.
ARME REÇUE: Buffalo Horns; cette arme augmente votre énergie.

• **NEUVIÈME ÉPISODE:** Taki.
CONDITION: la battre avec le peu d'énergie en votre possession.
ARME REÇUE: Pata.

• **DIXIÈME ÉPISODE:** Cervantes/Soul Edge.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: aucune.

• **DERNIÈRE ARME:** Soul Edge; cette arme est 2,6 fois plus grande que la normale.

CERVANTES

• **CINQUIÈME ÉPISODE:** Li Long.

CONDITION: le battre avec les projections.
ARME REÇUE: Sanho Sanjinto.

• **SIXIÈME ÉPISODE:** Siegfried.
CONDITION: le battre avant la fin du temps imparti.
ARME REÇUE: Heavy Lance.



Cervantes

• **PREMIER ÉPISODE:** Impostor Cervantes.
CONDITION: le battre.
ARME REÇUE: main gauche.

• **DEUXIÈME ÉPISODE:** Sophitia.
CONDITION: la battre.
ARME REÇUE: Defender.

• **TROISIÈME ÉPISODE:** Hwang, Seung Mina.
CONDITION: les battre.
ARME REÇUE: Niroto.

• **QUATRIÈME ÉPISODE:** Rock.
CONDITION: l'éjecter du ring.
ARME REÇUE: Tachi.

• **SEPTIÈME ÉPISODE:** Voldo.
CONDITION: invincible au sol, Voldo est vulnérable dans les airs.
ARME REÇUE: Halper.

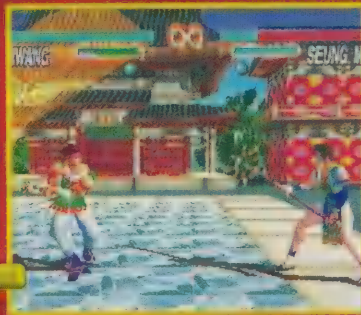
• **HUITIÈME ÉPISODE:** combattants variés.
CONDITION: les battre tous.
ARME REÇUE: aucune.

• **NEUVIÈME ÉPISODE:** Soul Edge.
CONDITION: battre Soul Edge avant que votre énergie soit au niveau zéro.
ARME REÇUE: aucune.

POUR AVOIR LA DERNIERE ARME

Après avoir vaincu Cervantes et Soul Edge, sauvegardez et retournez en Italie. Vous devrez gagner au premier essai. Si ce n'est pas le cas "resettez" (Sart + Select) et recommencez.

Les dernières armes sont toutes dévastatrices et offrent bien des avantages.

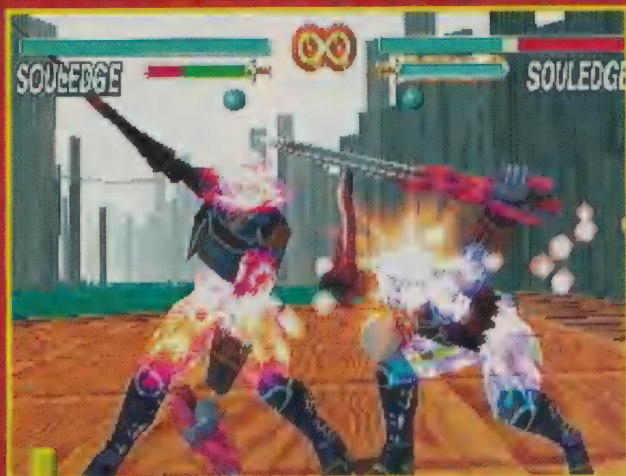
**POUR AVOIR LES PERSONNAGES CACHÉS**

Il faut terminer le jeu avec tous les personnages, et ce plusieurs fois, jusqu'à ce que les personnages cachés apparaissent. Ainsi, Seung Mina vous permet de jouer avec Han Myong, Siegfried avec Voldo avec Soul Edge, Quant à Sophitia! et Sophitia!!.

J'avoue que je ne sais pas.



Plusieurs modèles de Sophitia sont proposés, dont un plutôt osé...



Soul Edge, l'ultime boss, est sélectionnable, plutôt deux fois qu'une. Profitez-en!



Han Myong est le père de Seung Mina et Siegfried! est ensorcelé par Soul Edge.

JOUE AU

08 36 68 11 41

A gagner ce mois-ci

50 CD Dance Station

17 tubes dance

+

1 démo jouable de «ALIEN TRILOGY»

+

1 séquence cinématique de «TUROK»

50 CD N°1 DREAM

17 tubes de Dream Music



50 Autocollants fluorescents

N°1 DREAM

PLAYSTATION

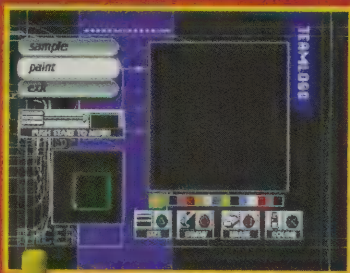
RAGE RACER

Voilà une véritable suite au premier Ridge Racer. Le troisième volet enfin sorti, on s'aperçoit que RRR n'était qu'une transition. Le résultat est vraiment réussi. Et c'est en exclusivité que Consoles+ vous révèle les premières astuces disponibles sur ce jeu de folie.

POUR AVOIR DES GAMMES DE COULEUR PLUS ÉTENDUES

Choisissez "Customize", "Design", "Team Logo". Placez-vous ensuite sur une des couleurs et faites: L1 + L2 + R1 + R2 + Select. Trois carrés,

■ G ■ B, apparaissent. Utilisez Droite ou Gauche pour les sélectionner. Puis, pour changer les tons de couleur, maintenez R1 + faites Haut ou Bas.



C'est ici qu'il faut effectuer la manipulation.



Si ça marche, trois boîtes apparaîtront, vous permettant d'obtenir toutes les nuances possibles.

POUR REJOUER LES COURSES EN MODE "MIROIR"

Avant d'appuyer sur Race Start, positionnez-vous sur cette icône et maintenez: L1 + R1 + Select + Start jusqu'au début de la course.



La course se déroule maintenant à l'envers!

PLAYSTATION

DARK FORCES

Que la Force soit avec toi, Jedi. Dark Forces, pour ceux qui ne le connaissent pas déjà sur PC, est basé sur le principe d'un Doom. La difficulté est au rendez-vous, vous vous en doutez, et c'est pour cela que vous trouverez plus bas un code permettant l'accès à tous les niveaux.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Choisissez "Restore Game", puis rentrez dans l'écran des passwords: P3NDCQNY2. Si c'est réussi, une liste des niveaux apparaît.



Choisissez cette option pour valider l'astuce.



Une fois dans le menu des mots de passe, inscrivez ceci.



Il voilà une longue liste de niveaux rien que pour vous.



Le dernier niveau! Oncle Switch accepte vos remerciements...

PLAYSTATION

REBEL ASSAULT 2

Alors que Dark Forces reprend le principe des Doom-Like, Rebel Assault est un shoot en 3D précalculée dans lequel vous vous trouvez la majeure

partie du jeu aux commandes d'un vaisseau. Suivant le mode de difficulté choisi, vous obtiendrez un mot de passe différent. Voici trois mots de passe qui correspondent aux trois niveaux de difficulté: Easy, Medium et Hard.

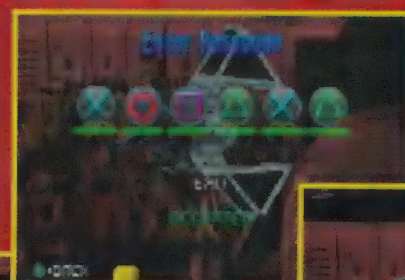
POUR CHOISIR SON NIVEAU

Dans l'écran des mots de passe, inscrivez:

- EASY: Croix, Rond, Croix, Rond, Croix, Triangle.
- MEDIUM: Croix, Carré, Triangle, Triangle, Croix, Triangle.
- HARD: Croix, Rond, Carré, Triangle, Croix, Triangle.



Easy.



Hard.

Et voilà, le dernier stage est disponible, ainsi que tous ceux qui précèdent.



Medium.

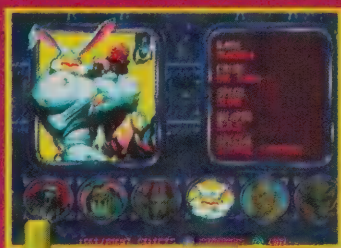
PLAYSTATION

RELOADED

La suite plutôt surprenante d'un jeu bourrin. Cette fois, l'intérêt du jeu ne se situe pas sur la réalisation technique. Je vous donne une astuce qui permettra de choisir un nouveau personnage, j'ai nommé Fwank.

COMMENT AVOIR FWANK

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Clark et faites: L1, Rond, R1, Bas, R1, Rond, L1, L1. Si vous avez été agile, un ballon rouge apparaît tout à gauche de l'écran. Cliquez sur celui-ci et validez.



C'est ici qu'il faut effectuer les différentes manipulations.



Le ballon rouge apparaît, confirmant la validité de l'astuce.

Et voilà le fameux Fwank, aux avantages nombreux et variés.



SATURN

KING OF THE FIGHTERS 96

Déjà dans ce même numéro, KoF 96 ne vous réserve pas de mauvaises surprises, bien au contraire! Tout comme sur la version Neo Geo CD, une permettant de jouer les boss est disponible. Vous allez pouvoir faire des ravages en constituant de véritables équipes de choc!

COMMENT JOUER AVEC GOENITZ ET CHIZURU

Après avoir maintenu "Start" enfoncé, faites: Haut Y, Droite A, Bas X, Bas B. Tout a bien fonctionné, les deux personnages apparaissent entre Clark et Ikeno.



Après avoir validé "Yes", faites le Cheat Code.



Et voilà, tout beaux tout neufs!

Goenitz et Chizuru étant devenus membres de votre équipe, les combats les plus meurtriers sont possibles.



GAGNE TES JEUX D'OCCASION AVEC

SCORE GAMES

ET

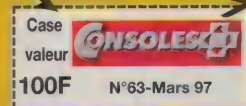
CONSOLES+

AVEC SCORE GAMES TA FIDÉLITÉ EST RÉCOMPENSÉE

Dans n'importe lequel des 18 magasins Score Games et en vente par correspondance, la valeur de tes achats est reportée sur ta carte de fidélité personnelle. A partir d'un total de 800 F d'achats, tu gagnes **UN BONUS DE 50 F** en jeux d'occasion! Tu peux aussi choisir **LE SUPER BONUS DE 300 F** pour 3 200 F d'achats, et enfin **LE MAXI BONUS DE 400 F** pour 3 600 F d'achats.

AVEC CONSOLES + TU GAGNES ENCORE PLUS VITE !!!

Chaque mois, il te suffit de découper dans Consoles + ta **"CASE VALEUR DE 100F"** et de la coller sur ta carte de fidélité (par exemple celle que Consoles + t'a offerte dans son numéro de décembre!). Et voilà, c'est comme si tu avais déjà effectué un achat de 100 F chez Score Games.



ATTENTION !! Tu ne peux coller sur ta carte qu'un bon Consoles + par mois, soit par exemple un bon du n°63, un autre du n°64, etc.

La carte de fidélité Score Games - Consoles + a une durée de validité **DE 1 AN** à compter du 1er achat. Chaque case tamponnée correspond à **UNE VALEUR D'ACHAT DE 100 F** en jeux neufs ou d'occasion, et accessoires. Les réductions correspondantes sont valables sur l'achat de jeux d'occasion, dans tous les magasins Score Games et en VPC.

SATURN

GUN GRIFFON

Voilà un jeu qu'il est bourin à souhait. Je ne veux pas dire qu'il est bête et méchant, mais plutôt que l'artillerie utilisée contre les ennemis est conséquente... Une foule de tips est disponible pour ce jeu: invincibilité, choix du niveau, de la taille, etc.



Tous les codes qui suivent s'effectuent sur cet écran.

POUR ETRE INVINCIBLE

Faites: Gauche, Droite, **X**, **C**, **C** et Start.



Quoi, qu'est-ce qu'y a j'ai pas peur, moi!

POUR VOIR LA FIN

Faites: Bas, Haut, Droite, **A**, Gauche et Start. Commencez une partie normale et...



Magnifique, non?

POUR AVOIR UN DEBUG MODE

Pendant le jeu **X** avec la deuxième manette, faites: Droite, Droite, **A**, **X**, **A**, **L**, **L**, **L**, **R**.



Super, un Debug Mode! Malheureusement, je ne sais pas encore faire fonctionner.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Faites: **V**, **V**, **A**, **V**, **V** et Start.



Et voilà! Tous les niveaux sont sélectionnables.

POUR AVOIR UNE VISÉE DOUBLE

Faites: **X**, **V**, **Z**, Haut, Bas et Start.



Avec ça, pas de quartier!

POUR CHANGER SA TAILLE

Faites: Bas, Gauche, **C**, **C** et Start. Pendant le jeu, appuyez sur **C** pour rapetisser et sur **Z** pour grandir (deuxième manette)!



Un véritable géant... ou un nain, au choix.

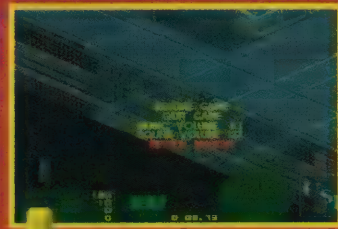
PLAYSTATION

PROJECT OVERKILL

Voilà un jeu qui paraît bien bête et méchant au premier abord. Mais une fois que l'on commence à en saisir les subtilités, on pourra peut-être avoir quelque difficulté à évoluer. Une petite astuce vous permet d'être très discret et d'économiser des munitions.

POUR AVOIR LE CLOAK MODE

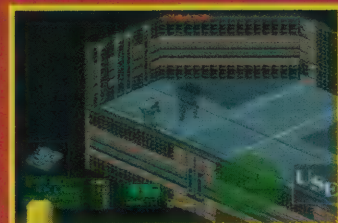
Appuyez sur "Start" pour enclencher la pause. Sélectionnez "Review Mission". Ensuite, maintenez Triangle puis appuyez sur Carré, Rond, Rond, Carré. Relâchez Triangle. Maintenez Croix. Appuyez sur Triangle, Triangle **X** relâchez Croix. Si c'est réussi, "Cheater" apparaît en haut de l'écran.



Pendant le jeu, enclenchez la pause et sélectionnez "Review Mission".



C'est réussi, "Cheater" ("tricheur" en anglais) apparaît en haut de l'écran.



Le **X** n'est pas éternel. Recommencez la manipulation une fois l'effet de ce dernier dissipé.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

VENTE D'ANCIENS NUMÉROS

Il te manque un numéro de Consoles+?

Tu as raté un de nos magnifiques hors-série?...

Petit fripon, et écervelé en plus!

On te laisse encore une chance.

Les anciens numéros sont en vente tous les jours, de 13 heures à 16 heures, à l'accueil EMAP ALPHA, au:

150, rue Galliéni, 92100 Boulogne.

Toutefois, afin de ne pas te faire prendre un ticket Marseille-Paris-Marseille pour des nêles, téléphone d'abord pour savoir si le numéro dont tu as si cruellement besoin est disponible.

Tél.: 01 41 86 16 78

PS: un tuyau, c'est moins fatigant d'envoyer Mémé.

NINTENDO 64

WAVE RACE 64

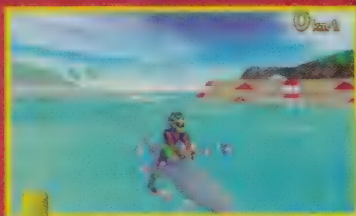
Quatrième jeu de la N64, Wave Race est une course de jet-ski très réaliste et qui peut se jouer à deux. Plusieurs modes de jeu sont disponibles: un dans lequel il s'agit

de course pure, l'autre dans lequel il faudra davantage miser sur les figures de style. C'est dans ce dernier mode que se réalise l'astuce.

POUR JOUER AVEC UN DAUPHIN

Sélectionnez le mode dans lequel vous devez réaliser des figures, ne ratez aucun anneau, et faites:

- Bas, Haut (poirier) WR1;
- - 360° avec la manette dans le sens des aiguilles d'une montre WR2;
- - 360° avec la manette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre WR3;
- sur la première rampe: maintenez



Vous pouvez utiliser le dauphin à condition de rester dans le Dolphin Park. Une fois l'astuce effectuée, elle est automatiquement sauvegardée.

Droite et tapez Gauche WR4;

• sur la deuxième rampe: maintenez Gauche et tapez droite WR5;

• sur la troisième rampe: maintenez Haut et tapez Bas pour faire un "flip" WR6;

• sur la dernière rampe: maintenez Bas et tapez Haut jusqu'à la fin du saut WR7.

Si c'est réussi, vous entendrez le dauphin pousser de petits cris après que vous aurez franchi la ligne d'arrivée.

Ensuite, ressortez de ce mode, entrez dans le mode Championship (course) à la page de sélection des sportifs, maintenez Bas jusqu'au début de la course.

POUR CHANGER LA COULEUR DE SON JOUEUR

En sélectionnant votre personnage, appuyez sur Haut.

Deux couleurs sont disponibles pour chaque personnage.



PLAYSTATION

DESTRUCTION DERBY 2

Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu (autant dire les Lapons ou les Papous...), il s'agit d'une simulation

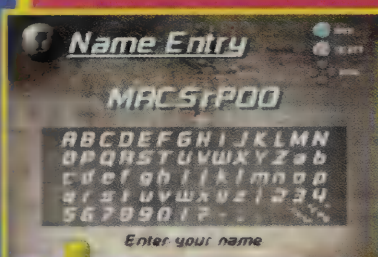
de stock-car dans lequel les chocs infligés à votre véhicule sont pris en compte.

Les évolutions d'un épisode à l'autre sont époustouflantes. Les trois courses ne sont pas disponibles dès le début du jeu, mais heureusement un mot de passe assez particulier permet d'y accéder.

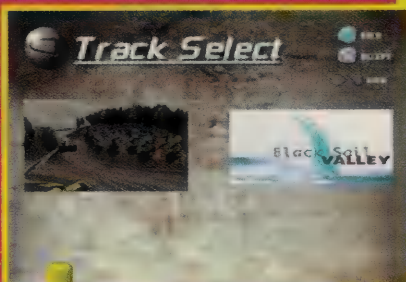
Note: toutes les astuces qui suivent sont à effectuer en mode Championnat, dans le menu des mots de passe. Une fois celles-ci validées, il faudra ressortir du championnat pour en profiter.

POUR JOUER SUR TOUTES LES COURSES

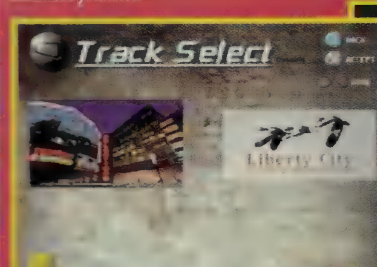
Inscrivez: "MACSrPOO".



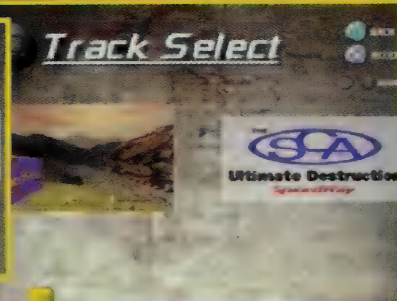
Le premier des trois mots de passe vous donne accès aux trois courses finales.



Black Valley est la première....



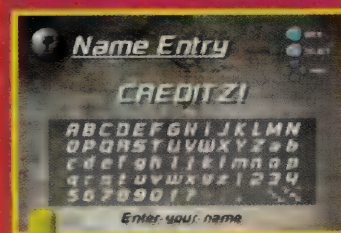
Liberty City est la deuxième....



Ultimate Destruction est la troisième.

POUR VOIR LE "STAFF" DE FIN DE JEU

Inscrivez: "CREDITZ".



C'est ainsi qu'il faut inscrire le mot de passe pour qu'il fonctionne correctement.



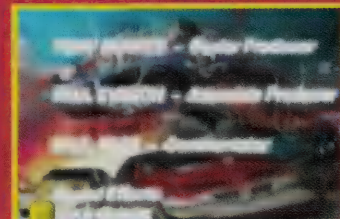
Voilà! Toute l'équipe ayant participé à la programmation du jeu a été caricaturée.

POUR VOIR LE SUPER "STAFF" DE FIN

Inscrivez: "ToNyPaRk".



C'est le mot magique qui permet de visionner le "staff" complet.



Magnifique, non?

MAXXI GAMES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H30

AV FONTAINEBLEAU
70 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT DU MARDI AU DIMANCHE

TOUTES LES NOUVEAUTÉS FRA PSX/SATURN : 349 F



JEUX NEUF PSX

CONSOLE PSX OKAZ	1190 F
CHEVALIERS BAPHO.	329 F
DESTRUCTION DERBY 2	349 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
FIFA SOCCER 97	329 F
HEXEN	349 F
MORTAL KOMBAT TRI.	349 F
NBA LIVE 97	349 F
PANDEMONIUM	349 F
TOBAL N° 1	329 F
TOMB RAIDER	299 F
SYNDICATE WARS	329 F
PROJECT X2	329 F

JEUX NEUFS SATURN

CONSOLE SATURN OKAZ	1190 F
COMMAND AND CONQUER	329 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
FIGHTING VIPERS	349 F
NBA JAM EXTREME	329 F
PROJECT X2	329 F
SOVIET STRIKE	349 F
TOMB RAIDER	299 F
VIRTUA COP 2	349 F
DOOM	329 F
VICTORY BOXING'97	329 F
DAYTONA 2CCE	329 F
WORLD BASEBALL2	329 F

JEUX OKAZ NINTENDO

ADVENTURE ISLAND	99 F
ALIEN 3	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
BATMAN RETURN'S	99 F
BOB	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
CLAYFIGHTER	99 F
DRAGON BALL Z 1	99 F
GEORGE FORMAN KO	99 F
GHOULS'N GHOST	99 F
GOULPATROL	99 F
JURASSIC PARK	99 F
KICK OFF	99 F
MORTAL KOMBAT 1	99 F
SUPER BC KID	99 F
BARKLEY JAM	149 F
BOMBERMAN	149 F
DRAGON	149 F
FIFA SOCCER	149 F
FLASHBACK	149 F
INDIANA JONES	149 F
LEGEND	149 F
NBA JAM	149 F
PUNCH OUT	149 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	149 F
STUNRACE FX	149 F
SUPERMAN	149 F
SUPERSWIV	149 F
TINTIN AU TIBET	199 F
WOLFENSTEIN 3D	199 F
ZELDA 3	199 F
DONKEY KONG CONTRY 1	199 F
INTERNATIONAL SOCCER	199 F
JUNGLE STRIKE	199 F
KILLER INSTINCT	199 F
LE ROI LION	199 F
DOOM	249 F
YOSHI ISLAND	299 F

JEUX OKAZ MEGADRIVE

ANOTHER WORLD	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
CHUCK ROCK 2	99 F
MORTAL KOMBAT 1	99 F
SONIC 2	99 F
STREET OF RAGE 1	99 F
AGASSI TENNIS	149 F
COOL SPOT	149 F
FIFA SOCCER 94	149 F
LOTUS 2	149 F
NBA JAM	149 F
SYNDICATE	149 F
X-MEN	149 F
DESERT STRIKE	149 F
WORLD CUP USA	149 F
FIFA SOCCER 95	199 F
LIVRE DE LA JUNGLE	199 F
MICKEYMANIA	199 F
NBA LIVE 95	199 F
PETE SAMPRAS	199 F
NIGEL MANSELL	199 F
PITFALL	199 F
GP MONACO 3	199 F
WOLVERINE	199 F
TORTUES FIGHTER	199 F
FIFASOCCER 96	249 F
NBALIVE 96	249 F

JEUX OKAZ PSX

GOALSTORM	99 F
RIDGE RACER	99 F
STARBLADE	99 F
STRIKER	99 F
ACTUA SOCCER	149 F
AIR COMBAT	149 F
ALONE IN THE DARK	149 F
ASSAULT RIGS	149 F
DEFCON 5	149 F
DISC WORLD	149 F
DOOM	149 F
FIRESTORM	149 F
LOADED	149 F
POWER SERVE	149 F
BUST AMOVE 2	199 F
DESCENT	199 F
MADE TO BLACK	199 F
GEX	199 F
NBA IN THE ZONE	199 F
TOTAL NBA 96	199 F
VIRTUA FIGHTER 2	249 F
R.R. REVOLUTION	249 F
TIME COMMANDO	249 F
TEKKEN 2	299 F
WIPE OUT 2097	299 F

JEUX OKAZ SATURN

BUG !	149 F
CLOCK WORKNIGHT	149 F
FIFA SOCCER	149 F
HI-OCTANE	149 F
NBA JAM TE	149 F
MYSTERIA	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
RAYMAN	199 F
THE HORDE	199 F
WIPE OUT	199 F
WRESTLEMANIA	199 F
BUST A MOVE 2	199 F
DIGITAL PIND BALL	199 F
DISCWORLD	199 F
EURO SOCCER 96	199 F
FIRESTORM	199 F
GOLDEN AXE THE DUEL	199 F
MAGIC CARPET	199 F
PANZER DRAGON 2	249 F
SIM CITY 2000	249 F
THE STORY OF THOR 2	299 F
ALIEN TRILOGY	299 F
EXHUMED	299 F
TOMB RAIDER	249 F
WORLDWIDE SOCCER 97	299 F

JEUX PC

PANZER GENERAL	249 F
THE LAST DINASTY	249 F
PLAYER MANAGER	249 F
DAGGER FALL	299 F
FINAL DOOM	299 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET	349 F
LIGHT HOUSE	369 F
STREET FIGHTER ALPHA	249 F

Vous voulez ouvrir votre magasin :
Maxxi Games recherche des partenaires.

Vos avantages : Important Stock d'Okaz

Prix Grossiste très avantageux

Important budget publicitaire

Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 05 de 10H à 19H30

Nous vous remboursons sous forme d'échange
gratuit et dans la semaine qui suit votre achat

ACHÈTE TA CONSOLE SATURN D'OKAZ 990 F

**sur présentation de ce bon
de commande.**

offre uniquement valable à la boutique MAXXI-GAMES
34 rue de Malte 75011 Paris).

A RETOURNER A : MAXXI-GAMES 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITE	PRIX
Nom, Prénom :	Frais de Port :	30F
Adresse :	Contre remboursement	
Code Postal :	Rajoutez 30F	
Telephone :		
REGLEMENT :	TOTAL :	
<input type="checkbox"/> Chèque bancaire Postal		
<input type="checkbox"/> Mandat		

Scoop! Exclusif! chut, pas l'dire...

NINTENDO AURAIT FABRIQUÉ UNE 64 BITS!

Turok. Dès le premier mars, ce hit de la mort qui pue sera tout ce qu'il y a de plus officiellement dispo en Franchouillie, cheû nous, quoi. C'est à se les tordre: la machine censée le faire tourner, qui trône déjà en bonne place à côté de la télé chez des millions de Ricains et Nippons depuis belle lurette, ne sera pas sortie, elle*! Mais, vu qu'elle sort partout ailleurs en Europe, vous n'aurez qu'à pousser votre trottinette jusqu'à Francfort, il paraît qu'il va faire beau (prévoyez quand même un tricot). Là-bas, on trouve des Nintendo 64 depuis début mars et des bonnes saucisses toute l'année. Pour ceux qui n'aiment pas voyager mais ont tout de même tenu à acheter Turok dès sa sortie, nous conseillons d'exposer la cartouche sur la table du salon, à côté du portrait de grand-papa: c'est pas encombrant, ça ne tache pas... et c'est un Consoles+ d'Or!

**Vous l'avez peut-être lu dans les News, Nintendo France dégraisse dans les grandes largeurs (ils sont une centaine... et bientôt deux fois moins). Bon, c'est vrai que les chômeurs ont plus de temps que les autres pour faire mumuse aux jeux vidéo (consommation = croissance = boulot), mais enfin... Y aurait-il un rapport avec la sortie toujours-annoncée-toujours-repoussée de la N64. Celui qui y entrave quelque chose ne gagne pas un abonnement à Consoles+ mais toute ma considération distinguée... Si, si, j'en ai.*



Il a attendu la Nintendo 64...

Bugstation DU GRAVIER DANS LES LENTILLES

A Consoles+, on adore les lecteurs* et les lecteurs nous le rendent bien (comme on les comprend). Aussi, dès qu'un type a un pet de travers, il téléphone à la rédaction pour en parler. Conseil en tout genre, tips foireux, problème de robinet qui coule, angoisse métaphysique insurmontable: nous sommes là pour vous répondre, surtout la nuit. Et ces derniers temps, on a reçu pas mal de coups de fil à propos de la Playstation: la pauvre bestiole a des ratés. Mais laissons la parole à Emile, qui nous a téléphoné quatre fois en quatre jours pour nous raconter une histoire triste.

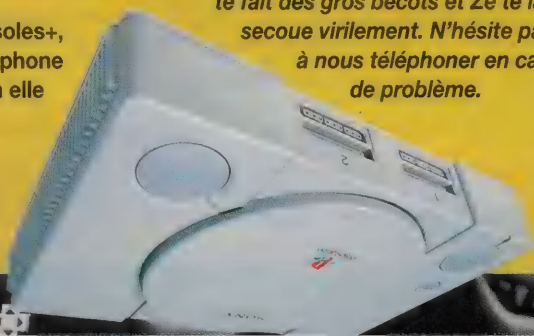
1er jour: Allo Consoles+, c'est Emile. Je téléphone que ma Playstation elle est buggée. D'un coup, c'est tout saccadé et c'est vachement pas marrant.

2e jour: Allo Consoles+, c'est Mimile. Je téléphone pasque j'ai trouvé un truc anti-bugs: je mets la console à l'envers, et tout baigne. Marrant, non? Dites ça au Killer, il en fera peut-être un papier, le con...

3e jour: Consoles? C'est moi. J'en ai eu marre de la retourner de tous les côtés alors je l'ai ramenée à la boutique. J'ai casqué trente sacs mais je suis jouasse: elle marche même à l'endroit...

4e jour: Eh les mecs, j'ai les grosses boules. On m'a expliqué: le truc qui déconne sur une série de Playstation, c'est la lentille, une histoire de tête de lecture mal montée. Un pote m'a dit qu'en deux coups de tournevis, le truc était réparé. Du coup j'ai perdu trente sacs... Eh! rigole pas, c'est pas drôle!

**Mimile adoré, toute la rédaction te fait des gros bécots et Ze te la secoue virilement. N'hésite pas à nous téléphoner en cas de problème.*



Carnet matrimonial

UN COUPLE FUSIONNEL

Vive les mariés*! Les Power Rangers ont ciré leurs chaussons et la petite Sonic est très mignonne avec son tutu blanc. On s'en voudrait de s'essuyer les pompes sur la traîne de la mariée, mais on aimerait quand même voir la tronche des futurs rejetons... Hypothèse de Tonton Ze: vu que licences Bandai seront désormais gratos, les Saturniens vont avoir l'honneur et l'avantage de voir débarquer une collection de 76 épisodes Power Ranger. Et hop, youpi! Et si la Saturn se casse vraiment la gueule, partir du volet 77 (PR 77 Spécial De Luxe La Revanche), Sega n'aura qu'à faire suer son Sonic sur la bestiole de Bandai, la Pippin. Longue vie aux époux!

**Dites: "le géant du jouet Bandai et l'éditeur constructeur Sega ne font plus qu'un." Ne dites pas: "qui bouffe l'autre?", ça se fait pas.*



J'AI
LU

MANGA

MEGA JEU

CONSOLES+



Appelle-moi au
08 36 68 11 41

2,23F/minute

et gagne
des centaines
de cadeaux



1^{er} au 10^e prix :

la collection complète Fly et City Hunter n° 1 à 10
et un an d'abonnement à Consoles+

11^e au 100^e prix :

1 exemplaire de Fly et de City Hunter n° 10

Offre valable jusqu'au 15/3/97

Attention

il n'y en aura pas pour tout le monde...

Si vous suivez un tant soit peu l'actualité, vous avez certainement entendu parler du Front de libération des nains de jardin, le FLNJ. Ce groupuscule est chargé de récupérer les nains de terre prisonniers d'affreux jardins et de les relâcher dans la forêt d'Ecouvès. Pour l'instant, trente de mes compagnons ont été libérés. Mais ce n'est qu'un début, continuons le combat. Marchons nain dans la nain pour qu'un jour cesse cette ignoble et répugnante traite des nains. Supportez le FLNJ en envoyant vos messages de soutien à Bomboy mon nain fidèle, à l'adresse habituelle. Vos meilleurs messages seront publiés dès le mois prochain dans Consoles+. D'avance, merci les amis.

Bomboy, FLNJ, même combat

L'INSPECTEUR DES RIC EST PARMİ NOUS

Q Gurvan Ric est un ami. Il habite à Lugrin et aimerait savoir si une suite sera donnée à Adidas Power Sport Soccer sur Playstation. Il me demande également si Adidas Power Sport Soccer sortira un jour sur Saturn.

R Salut Rico, ça roule? Bien que le football ne soit pas vraiment ma tasse de thé, je me suis renseigné auprès de Psygnosis afin de pouvoir répondre sérieusement à tes questions.

Je peux ainsi t'annoncer que Adidas Power Sport Soccer 2 est sur le point d'être achevé. Mais attention, contrairement à ce que tout le monde pourrait croire, il ne s'agit pas seulement d'un nouveau jeu de foot. En fait, les programmeurs de Psygnosis ont voulu corriger les quelques bugs que l'on trouvait dans le premier Adidas Power Sport Soccer. Il s'agira donc en fait d'une version épurée de tout défaut. Mais ce n'est pas tout, de nouvelles équipes, comme celles des championnats italien et espagnol, font leur apparition. De quoi satisfaire les plus exigeants d'entre vous. En ce qui concerne la version Saturn de Adidas Power Sport Soccer, rien n'a filtré de chez Psygnosis pour l'instant. Mais si un jour le jeu vient à sortir sur la console de Sega, nul doute qu'il

n'aura pas été développé par Psygnosis lui-même mais par un éditeur tiers, tout comme l'ont été WipEout, Destruction Derby et Lemmings 3D. Pour l'instant, silence total. Ark'n chezba ourk!

JONATHAN, EN AVANCE SUR SON TEMPS

Q Jonathan Rasset (le fromage?) est un type très en avance sur son temps. Jugez par vous-même: il me demande quand sortiront Tomb Raider 2, Destruction Derby 3 et Tekken 3 sur Playstation. Il est pas un peu fou, lui?!

R Salut Jonathan. Alors, comment était la moquette du salon?

Un peu trop forte, pas vrai? Quand on n'a pas l'habitude, il vaut mieux commencer par fumer le paillason, c'est plus exotique. Pour en revenir à tes questions, il me semble que tu brûles un peu rapidement les étapes, non? Destruction Derby 2 vient à peine de sortir que déjà tu réclames une suite! Et si Tomb Raider est à peine plus âgé que Destruction Derby 2, tu as de la chance: une suite est déjà en cours de développement, mais ne devra pas sortir avant la fin 97. Quant à Tekken 3, il n'est même pas terminé en version arcade (à peine 20% du stade de développement). On ne sait toujours pas quand il sortira au Japon. Ainsi, tu seras d'accord avec moi: la date de sortie sur Playstation est loin d'être arrêtée! Mais si tu aimes la baston, je te conseille fortement de t'essayer à Soul Edge (donc



LE VAINQUEUR DU MOIS

En ce mois de mars, j'ai décidé que la couverture de Laredj Bassem était la plus sympathique. Je ne sais pas si vous pouvez vous en rendre compte, mais toute sa couverture a été réalisée à la peinture. Un travail qui a certainement été très pénible et qui mérite grandement un abonnement gratuit à Consoles+. En plus, ce p'tit bonhomme a eu la bonne idée de m'envoyer sa photo. Bien joué, p'tit gars!



tre français sera pour des
raisons de copyright Soul Blade).
est impressionnant de
réalisme. Salut et gare à la
moquette!

MA PLAYSTATION NE RÉPOND PLUS

Q Le problème que rencontre
Eric Dalibot semble assez
répandu dans le monde des
possesseurs de Playstation. Eric,
lorsqu'il joue à Tekken 2, me signale
que le son n'arrête pas de sauter.
D'autres n'arrivent pas à jouer avec
le jeu alors que la console lit
parfaitement d'autres softs! C'est à
se cogner la tête contre les murs. Il
me demande de lui venir en aide.

R Salut Eric. Je ne suis pas
un grand technicien,
certainement à cause de
ma petite taille. Je ne peux pas
tellement te conseiller sur le
problème que tu rencontres.
À la rédaction, nous avons
plusieurs consoles Playstation.
Bizarrement, il semblerait que les
consoles récentes aient quelques
défauts: musique qui saute,
introduction des jeux saccadées,
jeux qui ne se lancent pas
toujours... la liste est longue.
Deux solutions pour y remédier.
La première consiste à renvoyer la
console au magasin où tu l'as
achetée si elle est encore sous
garantie. La seconde est de
retourner ta console ou de la poser
sur le côté! Aussi bizarre que ça

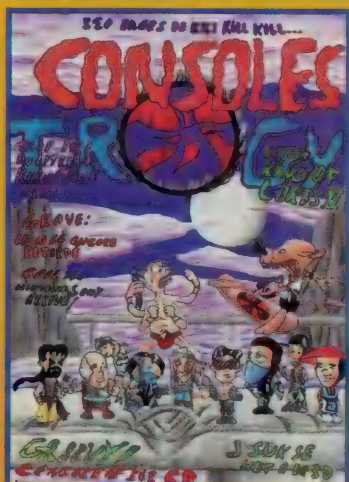
CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514, BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

puisse paraître, cela résout pas mal
de problèmes. Certes, ce n'est en
aucun cas une solution définitive...
Mais le plus sage reste encore de
faire réviser la console.

ERIC LOVE JACQUES PRADEL

Q Non, je n'invente rien! Eric
est bel et bien un fan de
monsieur Pradel. Pour
preuve, il se permet de le citer:
"Que signifie ce prénom: Cheub?
Non, je ne comprends pas. Si
quelqu'un sait quelque chose ou a
vu quelque chose, et même s'il n'a
rien vu, rien entendu, son
témoignage est des plus précieux,
appelez-nous..." C'est pas une
preuve, ça? Vous l'aurez compris,
Eric aime Pradel et inversement.
Notre extraterrestre adoré
aimerait connaître la signification
du pseudonyme de chacun des
testeurs de Consoles+. Une question
qui ma foi n'a pas encore été posée.
Je me dois de lui répondre.

R Salut Eric, ça va la tête?
Pas trop triste de voir ton
émission favorite "Perdu
de vue" disparaître de la grille
des programmes de TF1?
Commençons par les filles.

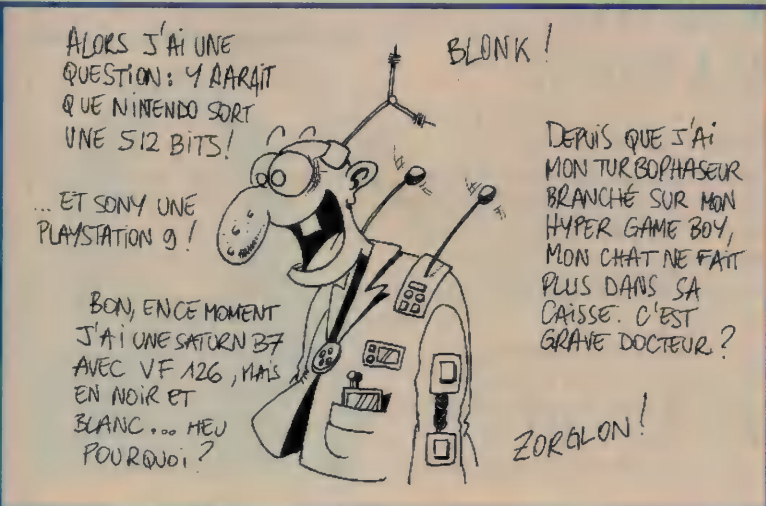


FRANÇOIS KUSTER (MIEUX-THANN)

LUDOVIC CHALLENGE (STEENWERCK)

LAURIE DYEYRE (SAINT-AVAUGOURD-DES-LANDES)

CÉDRIC PRUVREL (BERNIÈRES)



Elvira se prénomme ainsi car c'est une croqueuse d'hommes. Pulpeuse, sensuelle, il ne fait pas bon lui tomber entre les ongles. Gia s'appelle comme ça tout simplement parce que c'est son véritable prénom. N'allons pas chercher midi à quatorze heures, c'est pour Marc la même raison. Niiico, car il n'aime pas les "a". Spy parce qu'il aime la Kro, Panda car il a la forme, la voix et l'odeur d'un panda. Cheub parce qu'il s'appelle comme cela. Ses parents ont hésité entre "Bleurk", "Meuch" ou "Cheub". Ils ont choisi. Depuis, le pauvre erre entre deux dimensions et se demande encore quel jour de l'année est sa fête. Switch (gardons le meilleur pour la fin) s'appelle Switch car c'est un véritable interrupteur... Toujours en position "Off" bien entendu. Il est perpétuellement débranché du monde qui l'entoure. Pour le joindre, un seul moyen: son Tam-Tam ou son portable Bouygues Telecom (quand il pense à les mettre en marche).

GREGORY RA BIEN QUI RIRA LE DERNIER

Q Gregory, un p'tit gars plein de joie, me demande quel sera le prix de la Nintendo 64 lorsqu'elle sortira en France, et si elle sera vendue avec un jeu. Il souhaite aussi savoir si le prix de la Playstation sera revu à la baisse et quand.

R Salut Gregory. Alors, remis de ta baignade dans la Vologne? Tu as bien grandi, dis-moi! Nintendo, encore aujourd'hui, a bien du mal à définir le prix de vente de sa console Nintendo 64. Si tout va bien, il devrait être fixé sous la barre des 1 600 francs. La Nintendo 64 sera vendue sans jeu mais avec une manette. Les prix des jeux seront différents suivant l'éditeur. Nintendo annonce un prix moyen de 450 francs. Les autres les proposeront certainement à un prix un peu plus élevé.

Par ailleurs, le prix de la Playstation pourrait baisser, peut-être au moment de la sortie de la Nintendo 64 en France.

SETH ÉPATANT

Q Seth est un garçon très étrange. Je dirai même plus, il est très étrange!

Jugez par vous-même: il me demande pourquoi le Panda s'appelle ainsi et pourquoi pas "Pélican"? Il aimerait savoir quand sortira Duke Nuk'em sur Playstation et pourquoi il fait froid. A mon avis, Jonathan Rasset n'est pas le seul à forcer sur la moquette du salon.

R Salut Seth. Non, je ne te dérangerai pas longtemps, juste le temps de répondre à tes questions. Le Panda s'appelle "Panda" et non pas "Pélican" pour une bonne et simple raison: as-tu déjà vu des pélicans grimper aux arbres et manger des fleurs de bambou? Duke Nuk'em est effectivement prévu sur Playstation. Sa date de sortie n'est pas encore officiellement annoncée, mais je crois savoir que le jeu pointera le bout de son nez au printemps prochain. Maintenant, lis bien ce qui suit. S'il fait aussi froid, il y a deux raisons à cela: soit tu te trouves actuellement tout nu dans la neige (et vu ce qu'il reste de la moquette du salon, cela ne m'étonnerait pas), soit tu écris ta lettre dans le réfrigérateur (ce qui explique aussi pourquoi il fait si sombre chez toi).

NOËL EN MARS, TU LE CROIS ÇA?

Q Il se prénomme GEADUFAEQLL, ce qui signifie Garçon en attente d'une fille aussi extra que Laurence Lefort. Il n'a absolument aucune question à me poser, si ce n'est qu'il souhaite connaître la date de sortie de Dragon Ball Z 2 en version officielle sur Playstation.

NOEL EN MARS? BONNE NOUVELLE
SITOUT VA BIEN, L'AN PROCHAIN
JE FAIS MA
TOURNÉE EN
SHORT!



C'EST MA FEMME
QUI VA ETRE
HEUREUSE...

R Salut GEADUFAEQLL. Il me semble te connaître, bien que tu me dises que tu n'as aucun lien de parenté avec GEADUFABQLC. Peut-être est-ce un parent à toi, qui sait? Pour d'obscures raisons, Dragon Ball Z 2, qui était attendu pour la fin de l'année 1996, a été repoussé au premier trimestre de cette année 1997. Normalement, et si rien ne change d'ici là, le jeu devrait être disponible à l'heure où tu lis ces lignes. Alors, heureux? Au fait, tu me dois une

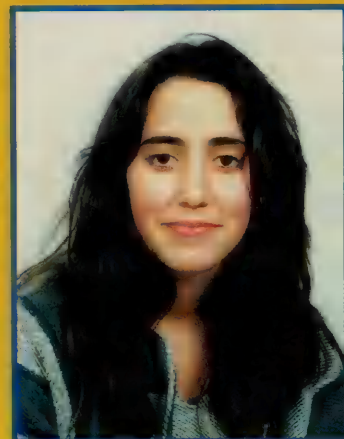
fière chandelle non? Grâce à moi, Laurence, pardon LAURENCE, aura reçu son cadeau de Noël (un peu en retard certes, mais elle l'a eu).

SÉBASTIEN LE BON BOUT

Q Sébastien (16 ans et toutes ses dents), de Bazemont, me demande si la console

PHOTO MATONS!

Le fait est suffisamment rare pour le signaler. Une fille, Clarisse P., de Sartrouville, vient de nous faire parvenir un dessin accompagné de sa photo (d'elle pas du dessin). Autant le dessin n'est pas génial, autant Clarisse l'est beaucoup plus. Nous vous offrons donc quelques instants de bonheur avec ce charmant portrait. On se calme messieurs, on ne vous donnera pas son adresse et encore moins son téléphone. Clarisse, appelle-nous quand tu veux!





Pour devenir un aventurier
Buitoni, ta première mission :
téléphoner au 08 36 68 55 55*.



Buitoni

Si tu joues avec les ravioli Buitoni, tu pourras peut-être vivre une gigantesque aventure avec ton meilleur copain du 13 au 17 avril 1997** ou gagner de merveilleux cadeaux. Pour cela, regarde France 3

tous les après-midi de la semaine à 16 h 40 ou Ça Cartoon sur Canal + le dimanche à 19 h 20***. Réponds ensuite à la question qui t'est posée en téléphonant au 08 36 68 55 55*. Bonne chance !

Le ravioli c'est **Buitoni**®

Neo Geo cartouche a encore de l'avenir et si les jeux Die Hard Arcade, Sega Touring Car et Virtua Fighter 3 sortiront un jour sur Saturn.

R Salut Sébastien. L'avenir de la Neo Geo cartouche est très menacé, c'est le moins que l'on puisse dire. Certes, la console propose toujours autant de jeux époustouflants sur cartouche, mais la Neo Geo CD et l'arrivée prochaine de la 64 bits de SNK risquent de changer beaucoup de choses. Il y a quelques mois de cela, SNK avait annoncé dans un communiqué officiel sa décision de ne plus développer autant de jeux sur cartouche qu'auparavant. C'est tout dire, non? Die Hard Arcade est en effet prévu sur Saturn. Mieux, nous le testons dans ce même numéro! Virtua Fighter 3 est annoncé sur Saturn. Il est attendu au Japon au printemps prochain. Il devrait normalement être vendu avec une carte d'extension spéciale censée reproduire au mieux les graphismes et les animations du jeu d'arcade. Enfin, Sega Touring Car n'est toujours pas annoncé sur Saturn. Ark'n chezba ourk!

UNE MODE SET LANCÉE: GARE À LA CHUTE

Q C'est étrange, depuis quelque temps, je reçois des lettres de lecteurs qui signent leur courrier par des initiales. Tout a commencé dans le numéro 61 de Consoles+. Depuis, l'hémorragie ne fait que s'étendre et touche de plus en plus de lecteurs. Ainsi, Maxime signe de cette façon: MQDSMVPQIALN64 (Maxime Quenin, dont la mère ne veut pas qu'il achète la Nintendo 64). Si ça continue ainsi, le courrier de Consoles+ va avoir une sacrée tronche, c'est moi qui vous le dis. Maxime, donc, aimerait savoir si le Disc Drive de la Nintendo 64 permettra de jouer à des jeux sans posséder de Nintendo

LE CONSOLES+ DÉDICACÉ DE MARS

Je ne pouvais pas passer à côté du dessin que m'a envoyé Baptiste Médina. Non pas que son dessin soit mauvais, bien au contraire, mais parce qu'il est énorme. A peine plus petit que la magnifique enveloppe dans laquelle il était posté. Lui aussi a eu la bonne idée de me faire parvenir sa photo avec son dessin. A lui la gloire, les filles, l'argent et le Consoles+ 63 dédicacé par toute l'équipe.



64 (alors non seulement tu t'accroches à une mode très spéciale, mais toi aussi tu t'attaques à la moquette du salon. Bravo!). Il me demande aussi si Killer Instinct Gold sera disponible en France et à quel marché correspondent les dates annoncées dans le dossier concernant le Shoshinkai (Consoles+ n° 61).

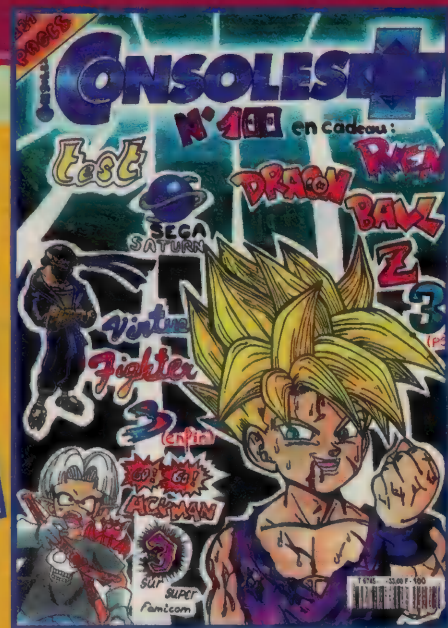
R Attention Maxime, tu roules sur la mauvaise pente: ton chemin est semé de moquette et il ne fait pas bon prendre des pauses fumette! Comment veux-tu faire fonctionner indépendamment le Disc Drive de la Nintendo 64? C'est impossible, voyons... C'est comme si tu voulais faire fonctionner le Mega-CD sans la Megadrive ou encore faire rouler ton scooter sans essence! Le Disc Drive se connecte à la Nintendo 64 par la prise d'extension située au-dessous de la console. Il permet de faire fonctionner des jeux sur disque optique. D'une capacité de 64 Mo, il est le support idéal pour les jeux gourmands en mémoire (pour information, Super Mario 64 occupe 12 Mo sur cartouche). Killer Instinct sera bien évidemment disponible en France. Nintendo annonce que le jeu sortira deux mois après la sortie officielle de la console. Enfin, toutes les dates de sortie annoncées dans le dossier Shoshinkai de Consoles+ n° 61 sont les dates japonaises. Si tu veux connaître les dates de sorties officielles, téléphone le mercredi après-midi à la

rédaction et pose tes questions à l'ami Switch, il pourra certainement te répondre.

ET VINGT QUI FONT CENT. LECONTE EST BON.

Q Vincent Leconte est un mec très sympa. Fan de RPG, il s'inquiète du prix officiel auquel sera vendu le jeu Final Fantasy VII: trois CD pour un jeu, cela ne doit pas être donné. Il me demande également si le scénario sera aussi recherché que celui de Final Fantasy VI. Enfin, Vincent me demande si la Playstation peut recevoir un adaptateur universel.

R Salut Vincent. Le jeu Final Fantasy VII est disponible au Japon depuis le 31 janvier dernier. Le



jeu repose en effet sur 3 CD. Cependant, son prix au Japon est le même qu'un jeu classique environ 450 francs. Quand on sort un jeu aussi attendu que ceux de la série Final Fantasy, on est certain de réaliser un nombre de ventes incroyable. Le jeu sera donc rapidement rentabilisé, et il serait inutile de le vendre trop cher. En France, Sony a annoncé que le jeu sera rapidement disponible en version officielle et que son prix sera raisonnable. A l'heure où je te réponds, je n'ai pas encore vu le jeu dans sa version finale. Mais d'après toutes les photos que j'ai pu voir et tout ce que j'ai entendu dire, je peux affirmer que son scénario est très fouillé et que les rebondissements seront nombreux. Heureux? Je ne sais pas si un adaptateur universel est prévu pour la Playstation. Tout ce que je sais c'est qu'il existe un Action Replay qui se connecte dans la prise de la carte mémoire de la console. D'après le Panda, cet Action Replay est très intéressant et permet de bidouiller pas mal de jeux.

ET N'OUBLIEZ PAS...

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh, Atari ST ou Amiga. Un enregistrement au format JPEG, TIFF, GIF ou TGA serait le bienvenu. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- Qu'il est désormais obligatoire (si, si) de m'envoyer vos dessins avec une photo de vous. Votre photo dans un journal, il n'y a que Consoles+ pour faire ça! Tu le crois, ça?
- Que Niiico s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas@imaginet.fr

LA BOUTIQUE DU MOIS

REDSUN

C'est à deux pas du M° Montparnasse que le spécialiste de l'import japonais a élu domicile. Le 16 bis rue d'Odessa sera bientôt un lieu de rendez-vous culte! Ici on trouve tout : les jeux d'import, les mangas, les CD audio, les Goodies, les posters, les Cardass (...) et si votre bonheur est ailleurs, il n'y a plus qu'à passer commande! Situé au tout début du Passage Montparnasse, qui relie la rue d'Odessa à la rue du départ, la boutique Redsun comblera vos attentes. Maintenant, le Japon est à Paris. **Redsun** - 16 bis rue d'Odessa, Passage Montparnasse. Tel: 01 43 20 71 73

SCORE GAMES

Société leader
en distribution JEUX VIDEO

RECHERCHE

pour son service marketing

SON RESPONSABLE MARKETING

et **SON MAQUETTISTE**

Parfaite connaissance des logiciels : Press - Illustrator - Photoshop
Bonne connaissance dans le domaine du jeu vidéo

Envoyer votre CV + lettre manuscrite à :
SCOR - 11, rue de Sèvres - 75006 PARIS

TOUTES LES
ASTUCES
ET
SOLUTIONS
POUR TA
CONSOLE
PRÉFÉRÉE

3615 PSX

Service édité par Pixel, 2,23 €/mn

Des milliers de jeux occas 30 à 80% moins chers que les jeux neufs

SCORE MANIA



1490F

1590F

ECHANGEZ
REVENDEZ
ACHETEZ
VOS
JEUX

JEUX PLAYSTATION

	neuf	occas		neuf	occas		neuf	occas
ADIDAS POWER SOCCER 2	349 F	259 F	ISS DE LUXE	349 F	259 F	RESIDENT EVIL	349 F	259 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET	349 F	259 F	JET RIDER	329 F	249 F	SOUL BLADE	369 F	269 F
COMMAND & CONQUER	349 F	259 F	KING'S FIELD	349 F	259 F	SOVIET STRIKE	349 F	259 F
COOL BOARDER	349 F	259 F	MONSTER TRUCK	349 F	259 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F	259 F
CRASH BANDICOOT	349 F	249 F	MYST	349 F	259 F	STREET RACER	349 F	259 F
DESTRUCTION DERBY 2	349 F	269 F	NBA LIVE 97	349 F	259 F	TOTAL N°1	349 F	249 F
DIE HARD TRILOGY	349 F	269 F	NHL 97	349 F	259 F	TOMB RAIDER	349 F	259 F
FIFA 97	349 F	269 F	PANDEMONIUM	349 F	249 F	TWISTED METAL 2	349 F	259 F
FORMULA ONE	349 F	259 F	PORSCHE CHALLENGE	369 F	269 F	WARHAMMER	349 F	249 F
HEXEN	349 F	259 F	PREDATOR GUN	249 F				
			RAYMAN	299 F	199 F			

JEUX SATURN

	neuf	occas		neuf	occas		neuf	occas
AMOK	329 F	249 F	DOOM	349 F	259 F	SOVIET STRIKE	369 F	269 F
BLAZING DRAGON	349 F	259 F	DRAGON BALL Z	369 F	279 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F	269 F
BREAK POINT TENNIS	249 F	169 F	FIFA 97	349 F	269 F	STREET RACER	349 F	259 F
BUG TOO	329 F	249 F	FIGHTING VIPERS	349 F	259 F	THEME PARK	249 F	179 F
CASPER	349 F	249 F	LANDSTALKER 2	369 F	269 F	TOMB RAIDER	369 F	269 F
COMMAND & CONQUER	349 F	269 F	MANETTE OFFICIELLE	129 F		TOSHINDEN URA	329 F	249 F
DARIUS 2	249 F	169 F	NIGHT + PAD	469 F	339 F	VIRTUAL ONE	369 F	314 F
DAYTONA 2	369 F	269 F	PREDATOR GUN	249 F		VOLANT + DAYTONA 2	469 F	259 F
DESTRUCTION DERBY	349 F	259 F	RAYMAN	299 F	199 F	WORLD WIDE SOCCER 97	349 F	259 F
DIE HARD TRILOGY	349 F	269 F	SEGA EDGE	329 F	249 F			
			SONIC 3D	369 F	269 F			

SCORE MANIA DÉFIE LES PRIX

Si vous trouvez moins cher ailleurs,
nous vous remboursons la différence* !
Avec la carte de fidélité, économiser environ
10% sur chaque jeu !

SCORE MANIA vous propose
des milliers de jeux d'occasion sur Playstation, Saturn, PC CD-Rom,
Super Nintendo, Megadrive, Game Boy, Game Gear, Master System et NES,
à partir de 29 F



Toutes vos commandes par
téléphone ou sur papier libre!

ITALIE 2
la Tête dans les Nuages
place d'Italie
(au-dessus grand écran)
75013 Paris - Métro Place d'Italie

Tel : 01 53 80 3000
Ouvert 7 J/7 de 11h00 à 20h00

BOULOGNE
221, 8d Jean-Jaurès
92100 - Boulogne - Métro Marcel Sembat
Tel : 01 41 41 92 92
Lundi de 14h à 19h00 - Mardi à samedi de 10h à 19h

ST GERMAIN EN LAYE
rue de Paris
78100 - St Germain en Laye
Tel : 01 30 61 47 47
Mardi ou samedi de 10h à 19h - Dimanche de 10h30 à 19h

Alliance



Games

1 magasin Alliance
Games par ville de
+ 40000 habitants
Revendeurs
Osez l'Alliance!!!

Ensemble construisons l'avenir

Pensez vous que vous avez les
meilleures conditions ! Ensemble, faisons une
force

Votre layer publicitaire est-il raisonnable
par rapport aux prestations ?
Ensemble regroupons nos commandes en
négociant au plus ferme nos achats.

1^{er}
regroupement
d'achat
de magasins
indépendants

Alliance games, les magasins qui
sélectionnent pour vous le top des jeux

→ **REVENDEZ**
→ **ACHETEZ**
→ **ECHANGEZ**



Auxerre	ALLIANCE GAMES	STAR GAMES 105 Rue de Paris 89000	03 86 51 11 93
Bergerac	ALLIANCE GAMES	TRY AGAIN ! 41 rue Bourbarraud 24100	05 53 74 05 27
Blois	ALLIANCE GAMES	48 rue beauvoir 41000	02 54 74 44 53
Bourges	ALLIANCE GAMES	ANTICIP'S 9 Rue D'aaron 18000	02 48 24 46 72
Chartres	ALLIANCE GAMES	12 Place des Epars Galerie de France - 28000	02 37 21 21 08
Cluses	ALLIANCE GAMES	13 Grande rue 74300	04 50 89 73 51
Chateauroux	ALLIANCE GAMES	Galerie Vitor Hugo 36000	02 54 07 69 69
Domont	ALLIANCE GAMES	Nouveau Cyber instinct 52 Av. Jean Jaures 95330	01 39 35 91 33
Epinal	ALLIANCE GAMES	Space Games C.C. Les 4 Nations 88000	03 29 82 95 02
LYON	ALLIANCE GAMES	Nouveau Loisirs Occasions 22 Rue Terme 69001	04 78 27 02 78
Nevers	ALLIANCE GAMES	AH GAMES 94 Rue Mitterrand 58000	02 86 57 17 31
Paris 8 e	ALLIANCE GAMES	36 Av. de Wagram 75008	01 44 09 88 70
Pont Audemer	ALLIANCE GAMES	MILENA 3 10 Rue Arsilde Briand	02 32 57 02 23

WONDERGAMES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Ce mois-ci, Wondergames
vous offre 1 jeu neuf de
votre choix pour **309F !**
(prix 339F - 30F de réduction)

PLAYSTATION

TOUS LES JEUX NEUFS FR/EURO A 339F

JEUX D'OCCAS TEL

JEUX IMPORT TEL

SATURN

TOUS LES JEUX NEUFS FR/EURO A 339F

JEUX D'OCCAS TEL

JEUX IMPORT TEL



1 JEU NEUF A 309F



J'ACHETE !

T3M-WONDERGAMES BP 8 28190 COURVILLE/EURE TEL 02 37 26 72 85 FAX 02 36 26 73 16

BON DE REDUCTION

Valable sur l'achat d'un jeu neuf FR/EURO
du 01/03 au 31/03/97.

Offre non cumulable limitée à 1 par famille.
(à joindre à votre bon de commande)

30 F

☐ **Bon de commande** ☐ **Demande de catalogue gratuit**

Nom (en maj) _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Tél _____ Date de naissance ____/____/____ N° Client _____

JEUX	PS/ST	PRIX	REGLEMENT
			<input type="checkbox"/> Chèque à l'ordre de T3M (contrôle fich. RESIST)
			<input type="checkbox"/> CB/VISA N° _____
			Banque _____
			Titulaire _____
			Expire le ____/____/____
Frais de port*			DATE : _____ SIGNATURE : _____
TOTAL A PAYER			

*Port 1-2 jeux : 16 F / 3 jeux+ : franco / accessoires, consoles, envoi étranger = TEL

COMMANDEZ PAR TEL, FAX OU COURRIER

Tél : 02 37 26 72 85 (lundi-samedi 15h-20h)

Fax : 02 37 26 73 16 (24h/24)

Courrier : T3M-WONDERGAMES BP 8 28190 COURVILLE/EURE

LIVRAISON
48 H
SI DISPO



150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 01 41 86 16 96
Fax pub : 01 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétaire
Juliette Van Paaschen (16 72)

Rédacteurs
Richard Homay (Spy) (16 73)
Nicolas Gavet (Niico) (16 74)
Marc Menier (Marc) (16 75)
Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de Ivan Gaucher

Maquette
Création maquette
Catherine Verchère
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1^{er} maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (Kagotani San), correspondant permanent au Japon, Odile Boetschi, Véronique Boissarie (Elvira), Sébastien Le Charpentier (Cheub), François Garnier (le Panda), Manu, Maxime Rourie (Switch), Philippe Karakasyan, Gia-Dinh To (Gia), Douglas Alves, Ze Killer.

Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette Publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent tél. 04 78 62 65 10

Marketing
Anne-Sophie Bouvattier
01 41 86 16 45
Assistante : Annie Perbal
01 41 86 17 55
Fabrication
Isabelle Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap.alpha

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marijotte Beyerlian (16 03)
Directeur commercial
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.
Principal actionnaire : EMAP France.
P-DG et directeur de la publication
Christopher Llewellyn
n° commission paritaire : 73201
Dépôt légal : janvier 1997
Photocomposition, montage : Euronomie
Photogravure : EPS, PPDL
Couverture : EPS
Imprimeries : Fecomme, Claye-Souilly, 77000, Imaye, Laval, 53000
Distribution : Transport Presse
Département Diffusion
Directeur délégué : Pierre Christophe
Directeur des Ventes France/Export : Annie Baron
Trade Marketing : Marlène Reux
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse
150, rue Gallieni
92644 Boulogne Cedex
Téléphone Vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23
Terminal ordinateur E 76

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

VENTE ANCIENS NUMÉROS

Les anciens numéros sont en vente tous les jours de 13 heures à 16 heures, à l'accueil EMAP ALPHA, au,

150, rue Gallieni, 92100 Boulogne.

Toutefois, afin de mieux vous servir, il est préférable de téléphoner avant de vous déplacer pour savoir si les numéros demandés sont disponibles.

Tél. : 01 41 86 76 00.

VENTES

Vds jx SNIN 100 F à 300 F (Young, Merlin-Street, Racer...). Alexandre BOUGEL, 3, rue du 40^e R-A, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 03.25.79.51.46.

Vds SNIN + 5 jx (Mario Kart, Sim City...), px : 500 F. Marign LEBRETON, Central Parc bat K2, Rue du pré aux Clercs, 34090 Montpellier. Tél. : 04.67.52.12.77.

SNIN + Mario Paint + Man. Turbo + 2 ss fil, px : 500 F. Cyril LECOMPTE, 12 rue des Merles, 67240 Gries. Tél. : 03.82.72.49.24.

Vds SNIN + 2 jx + 2 pad, px : 500 F the. Denis WERMELINGER, 8, rue du Vexin, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 01.60.63.21.49.

Vds jx SFC de 100 F à 200 F. Anthony COGLIAN-DRO, 40 rue de Lille, 59223 Roncq. Tél. : 03.20.03.20.82.

Vds jx Saturn, px : 200 F. Pascal SANTINI, 10, bis rue Decombe, 52000 Chaumont. Tél. : 03.25.03.82.01 (ap. 20 h).

Vds jx Saturn (Thor 2, Sanzer Dragon 2...), px : 200 F pce. Baudin ROMAIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 04.91.06.23.14.

Vds sur PSX FR. Wipeout 2097 : 250 F ou éch. avec Baphomet. GOTTAR BERNARD Jean-Marc, 11 av. de la Zibeline, 77240 Cesson. Tél. : 01.64.41.67.34.

Vds jx PSX et Saturn de 200 F à 260 F pce : destruction Derby 2. Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.

Vds jx PSX anglais/jap/fr, px : 190 F, Air Combat, Firestorm die Hard. Tommy GERARD. PARIS. Tél. : 01.45.27.24.92.

Vds Saturn + 2 man. + Daytona USA, px : 1 050 F. Bojdar TODORON, 15 ter, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. : 01.47.31.10.47.

Vds Jap + 2 pads + 3 jx (RR, DD, JF2) + Rallonge, px : 1 590 F. Martin RINEAU, 28, av. Pierre Dupont, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 01.49.30.67.11.

Vds jx PSX à 260 F pce : Star Gladiator, Crash Bandicoot... Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.

Vds jx PSX et Saturn, px : 100 F. Marilyse MARTIN, Le Mimosas C, av. André Malraux, 83160 La Valette. Tél. : 04.94.16.66.40.

Vds jx FB 100 F pce the (Radar Mission Trfx DD2...), David DA FONSECA, 4 rue de la Breche, 33210 Langon. Tél. : 05.56.76.80.52.

Vds ou éch. jx PSX Jap. US. Fr de 90 F à 150 F. YANG Luc, 14, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : 01.39.87.41.14.

PSX : Vds Gunz Autoreldad pour ts jx de Tir (Trilogie), px : 250 F. Jérôme PEYRON, 18, rue Mauconseil, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 01.48.73.41.95.

Vds Wipeout + addas : 200 F le tt. Toni OLIVEIRA, 6, av. de Verdun, 92170 Vanves. Tél. : 01.46.42.78.68.

Vds jx Saturn : Loaded : 220 F ; Story of the Thor : 220 F. UMKS 230. Rudy NIQUE, 12, rue des Lilas, ZAC, 02000 Laon. Tél. : 03.23.20.18.92.

Vds jx Saturn, MD, GG, CD de 100 F à 300 F. Thierry SAADA, Kergal, 29340 Riec-sur-Belon. Tél. : 02.98.06.91.01.

Vds jx PS 250 F pce tam-tam 0836613661 code : 0601191568. Christophe JEANNE, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret.

Vds Sat. FR (50-60 Hz) + 2 Pad + SWS 97 + Samuraj 3, the. Karim LAJADJ, 9, rue Paul-Bert, 92700 Colombes. Tél. : 01.47.82.94.56.

Vds Saturn + 12 jx (Night + Pad, X-Men, Virtual-On), px : 3 600 F. Gianni BURAY, 5, cour Morogues, 18000 Bourges. Tél. : 02.48.65.79.57.

Ech. ou vds jx PSX : Loaded : 150 F et Andretti Racing : 300 F. Rudy BOUYSSOU, 38, avenue Pierre Koenig, 95200 Sarcelle. Tél. : 01.34.19.02.07.

Vds Saturn + 7 jx + 3 pad + M. Card, px : 2 300 F. Alexandre BRUMENT, 4, allée des Bouleaux, 95150 Plessis-Bouchard. Tél. : 01.34.13.75.10.

Vds sur PSX : Destruction Derby, Toshiden, Mortal Kombat 3, the. Jérôme BAEZA, 25, rue Victor Hugo, 13129 Salin-de-Giraud.

Ech. ou vds Rayman ou PSX, px : 200 F. Laurent STACKOWIAK, 4, Ruelle des Ecoles, 59264 Onnaing. Tél. : 03.27.35.43.23.

Vds jx PSX pal de 100 à 200 F port compris. Jean Charles PAUL, 33, rue de la Joanna, 69126 BRINDAS. Tél. : 04.78.45.00.29.

Vds Dark Stalkers sur PSX : 220 F (VF), éch. jx. Sébastien NADAL, 28, rue de la Triaire, 17220 Salles-sur-Mer. Tél. : 05.46.56.28.08.

Vds ou éch. DBZ1 pour playstation 200 F. Hugues GESLIN, 14 bis, rue de la Libération, 72160 Tuffé. Tél. : 02.43.71.11.90.

Vds jx Saturn (VF2, Thor, Alien...), Nicolas POTIER, 16, avenue de Lonwental, 75015 Paris. Tél. : 01.47.34.81.98 (ap. 18 h).

Vds King of 96 sur cartouche, px : 1 000 F. Marcel OWONA, 11, ter rue Gustave Rey, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 01.47.84.07.95.

Vds PSX (Gab. 11 mois) + Tombrai Der + Résidentielle + Nhl 97, px : 2 000 F. Emmanuel CALLEBOUT, 32, rue Dr Schweitzer Apt 72, Bât. G., 59500 Douai. Tél. : 03.27.87.46.37.

Vds Saturn + 2 CD démo + True Pinb All + Story of Thor 2, px : 1 850 F. Yohann GLACET, 4, rue d'Audencourt, 59980 Troisvilles. Tél. : 03.27.76.14.23.

Vds PSX Jap. + 2 jx Tekken 2 + crash ban. + 2 man., px : 1 700 F. Raphaël BENAYOUN, 17 c, rés. du Parc, 93120 La Courneuve. Tél. : 01.48.36.12.08.

Vds Playstation + 2 pads + 5 jx (Adidas, F1) + Volant, px : 2 400 F. Cédric DUMONT, 11, rue du Temple, 77500 Chelles. Tél. : 01.60.08.73.92.

Vds 8 jx Saturn VF et jap. Kof Hang on Guardian 100 F à 300 F. Arnaud SANCHEZ, La Cabanne à Virac, 81640 Monesties. Tél. : 05.63.56.14.16.

Vds Saturn et jx Saturn et PSX (CC; SF Alpha 2). Alexandre COUDOU, 120, traverse Rapt, 13008 Marseille. Tél. : 04.91.73.19.59.

Vds PSX modifié + 5 jx, px : 2 500 F, SNES + 3 jx, px : 700 F, Game B : 300 F. Bertrand QUIDET, 580, rue de la Cavée, 62700 Bruay La Buisnière. Tél. : 03.21.62.53.45.

Vds ou éch. Game Gear + 3 jx + adapt. ctre G. Boy. Laurent ALVES DA SILVA, 15, le Val Mulet, 50340 Les Pieux. Tél. : 02.33.53.14.98.

Vds jx SAT : D 200 F Photo CD : 100 F ou éch. ctre Braku Myst. Frederic ANDERS. Tél. : 03.88.29.69.75.

Vds SAT : 1 400 F + 2 jx : Exhumed et Virtual Hydlide. Alexandre SELLAMI, 198, route de Reyrieux, 01600 Trevoux. Tél. : 04.74.00.25.52.

Vds Saturn + 2 pads + Pro action Replay + 7 jx, px : 3 000 F. Frantz MEYER, 6, square Paul Verlaine, 78190 Trappes. Tél. : 01.34.82.60.34.

Vds Saturn + 5 jx + vituastick + man. + adapt., px : 2 500 F. Romain MARSIGNY. Tél. : 01.64.38.80.39.

Vds ou éch. GG + 8 jx + Acces (900 F) ctre jx jap. ou Fra. PSX. Sylvain VALENTIN, 64, rue Professeur Rouvier, 69008 Lyon. Tél. : 01.78.76.17.15.

Vds Saturn + 2 pads + démos + Tomb Raider + Hardcore 4 x 4 + World wide Soccer 97 + Athlète Kings + Jewels of the oracle, the, bte et not., px : 1 800 F à déb. YANNICK. Tél. : 02.47.26.67.94.

Vds PSX + 2 man. + MC + 12 jx. Eric ANDREON, 19-21, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : 01.39.69.55.23.

Vds Saturn + D. USA, px : 950 F. Jx Panzer D.2 : 200 F ; World Wide 97 : 250 F. MOYSAN Joël. Tél. : 01.48.90.50.33.

Vds Neo geo + 2 pads + Fatal Fury 2 + SVP Side-kicks 2 : 750 F. Naseridine MOUHLI, 10, av. du Square du Val d'Or, 06220 Vallauris. Tél. : 04.93.64.86.81.

ACHAT

Ach. playstation avec ou sans jx. David GIRARD, 74, av. Gabriel Péri, 94100 Saint-Maur. Tél. : 01.48.99.56.69.

Cher. jx Game Gear à prix normal. Anthony Digravina, 29, allée du Clos Suzon, 21000 Dijon. Tél. : 03.80.31.68.08.

Ach. Nintendo 64 + 1 jeu, px : 2 000 F ; Am LESPE, 115, av. de Montredon, 13008 M seille. Tél. : 04.91.72.23.91.

Ach. sur PSX : Rayman bas prix ou éch. ctre to Ra. Nicolas SIMON, 28, rue Beaubourg, 75 Paris. Tél. : 01.42.71.52.45.

Ach. jx env. listes. Thierry BOUVET, 7, rue Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : 01.46.26.08.63.

Ach. sur PS. Résident Evil 2, Tekken 3, FF 400 F pce. Stéphane CHAUDRON, 141, rue Lorraine, 02500 Hirson. Tél. : 03.23.58.51.61.

Ach. Nintendo 64 + 1 jx entre 2 000 F et 2 300 F. Kassa HAMMOUCHIEN, 7, av. de la Pisci 04600 Saint-Auban. Tél. : 04.92.64.34.59.

Ach. Jaghu + CD-Rom + jx à bas px. Ech. SN. Mehdi SPIMANI, 41, av. de la paix, 93 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 01.48.67.10.92.

Ach. jx sur NES. Franck ROUSSET, 4, rue Wis mir Komarov, 69200 Venissieu. Tél. : 04.72.51.10.59.

Ach. PSX + 1 jeu (Tekken 2, Fifa, Crash) + 2 man. px : 1 200 F. Benoît MINOU, 34, rue de la R tière, 79000 Niort. Tél. : 05.49.79.03.03.

Ach. PSX + man. avec ou sans jx. Jérôme PAC bis, rue de Porrety, 71300 Montceau les Min. Tél. : 03.85.57.72.19.

Ach. Figurines chevaliers du zodiaques comp ou presque. Jean-Baptiste CANIVET, 14, Henri Jouenau, 59290 Wasquehal. Tél. : 03.20.89.07.66.

Ach. jx NEC Neotopia 1, 2, city Hunt, etc. Vds jx. Emeric DEMOTTIE, 31, rue du Champ Bo lant, 02200 Soissons. Tél. : 03.23.53.21.57.

Ach. jx PSX : Bust à Move 2 : 150 F ; Wipe 2097 : 200 F. Chhor van YIN, 14, rue An Derain, 78280 Guyancourt. Tél. : 01.30.57.06.50.

Ach. jx SNIN : Mickey Mania 200 F. Eric KOUZ 71, Grande Rue, 60330 Silly-le-Loc. Tél. : 03.44.88.05.05.

Ach. PSX avec ou sans jx. 1 100 F maxi. Jonat FRANCISLO, 985, chemin des Teysseie 84380 Mazan. Tél. : 04.90.69.61.04.

Ach. jx PS : MK3 + Wipe out à 150 F, Tombe der à 200 F. Serge BLANC, 29, rue des Moul 38340 Voreppe. Tél. : 04.76.50.81.39.

Ach. sur MD DB2 et XM2 et sur MCD F. Fury 3 cial : 170 F à déb. Guillaume CLEMENT, Che du Grand St Paul, 13840 Roggn. Tél. : 04.42.50.19.89.

Ach. jx Saturn : Chris Mast Nights, 100 F. Jo COSTA, 51, rue de Chanteloup, 78510 Triel-Seine. Tél. : 01.39.74.88.83.

Ach. démo d'Angleterre sur PSX David AICHE 4, rue Jean Giono, 51350 Cormontreuil. Tél. : 03.26.82.55.61.

Ach. civilization sur SNIN Utopia : 120 F. Pat COUTIN, 120, rue Montmorency, 69730 Ge. Tél. : 04.78.91.48.55.

Ach. Playstation + man. + jeux, px : 1 100 F sans jx : 950 F. Nicolas TRAVAUX, 5, rue Rougets, 77580 Crecy-la-Chapelle. Tél. : 01.64.63.89.64.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner* à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

Consoles + n° 63

MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

DESCENT 2

ENFIN

POUR PLAYSTATION.

«Le moteur graphique le plus impressionnant jamais vu.»

PC TEAM - 91 %

«Un jeu qui vous prend les tripes.»

GEN 4

«Descent 2 est une petite merveille.»

CD LOISIRS

«Le jeu le plus renversant.»

PC PLAYER



DISTRIBUÉ PAR
Acclaim
entertainment S.A.

*Interplay*TM

© Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1996. Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. © Interplay Productions. All rights reserved.

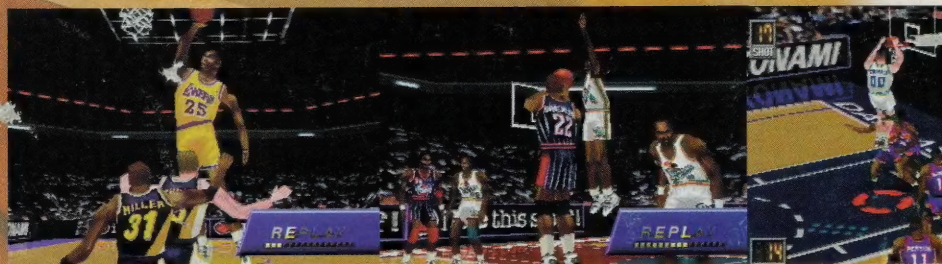
NBA in the Zone 2



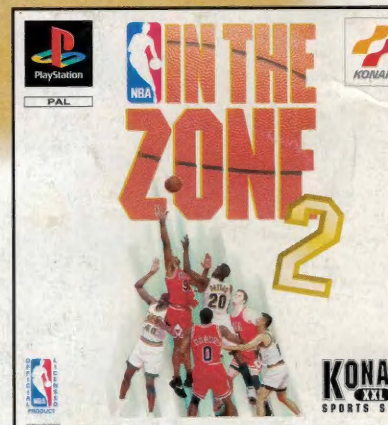
SHOWTIM sur le parquet...



- De 1 à 8 joueurs
- 29 équipes de la NBA
+ 2 équipes cachées
- 348 joueurs
- 17 nouveaux dunks
- Vraie simulation : remplacement des joueurs fatigués, achat, substituer, ou créer son propre joueur
- 4 caméras avec angles de vue interchangeables
- Réalisme 3D



NBA in the Zone 2, La Science du Jeu.
JOYPAD 95% - PLAYMAG 94% - CONSOLES + 93%



* NBA in the Zone 2 est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. PlayStation et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Les identifications de la NBA et des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques déposées. Les logos avec leur copyright et autres formes de propriétés intellectuelles de la NBA Properties Inc. et de leurs équipes membres ne doivent pas être utilisés partiellement ou entièrement sans accord préalable écrit de NBA Properties Inc. Konami Sport Series est une marque déposée de KONAMI (Etats Unis) Inc.

